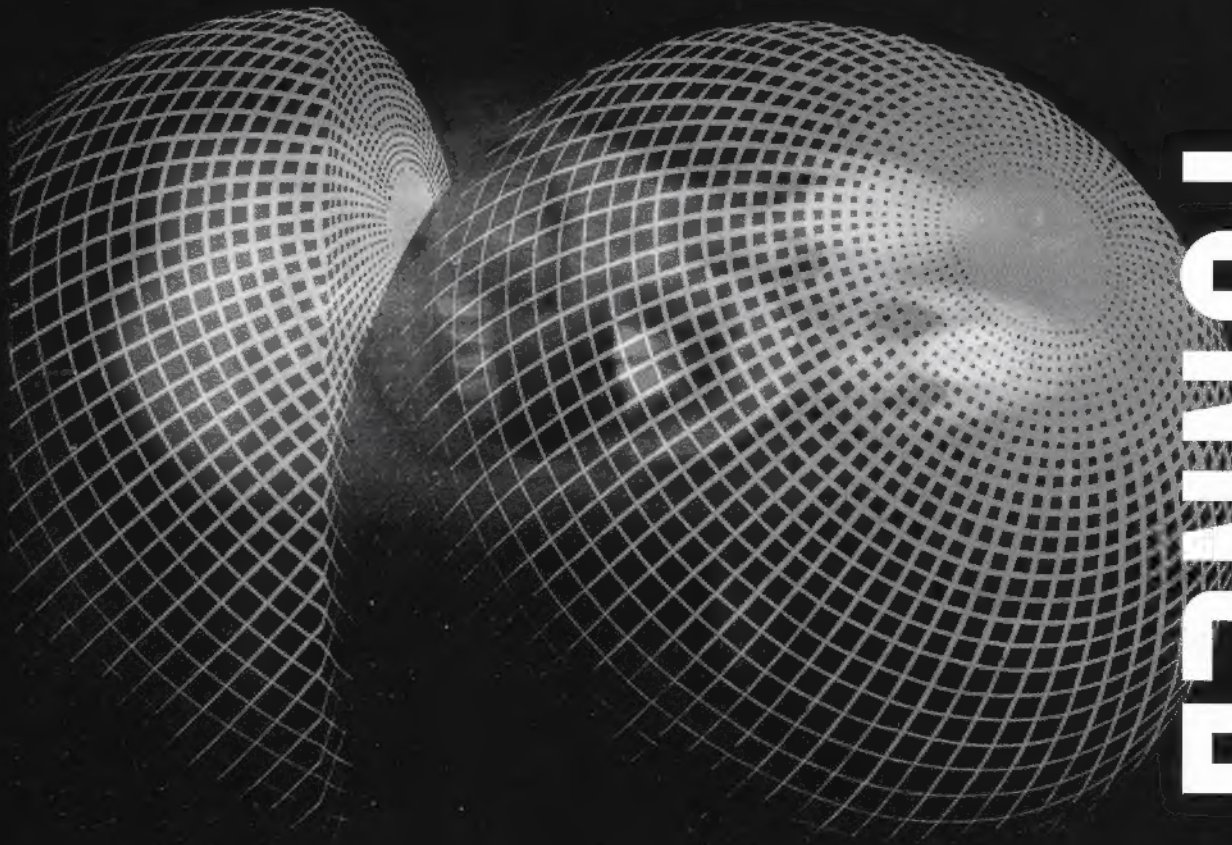
TUNNEL Nuovi input per nuovi codici

N° 1.0 • NOVEMBRE 1993

L. 3.000



TUNNEL

VIAGGIO NEL TUNNEL

Suoni → Parole Luci → Immagini Informazioni

La troppa luce abbaglia e ogni giorno milioni di informazioni ci inondano disorientandoci. Il concetto stesso di realtà è minato, tutto potrebbe essere ciò che non è, eppure tutto è molto simile a sé stesso. In un mondo di grandi innovazioni tecnologiche con cui è possibile azzerare spazio e tempo, ciò che viene comunicato non è al passo con il veicolo comunicativo.

La politica, e il fanatismo ideologico che professa, si sta rivelando sempre più il paravento dietro cui intricati giochi economici deci dono le sorti della comunità. Mantenere questa situazione significa controllare l'informazione, indirizzando le persone verso precisi interessi. I media più diffusi (tele visione, giornali e radio) sono gli strumenti più diretti per questo scopo e dobbiamo soprattutto a loro se la cultura italiana non sia riuscita a creare delle strade alternative accessibili a tutti.

Si dice che i ragazzi di oggi manchino di ideali. Forse è vero, ma credo che soprattutto manchino di interessi e che accusino sempre più lo scollamento con una società conformista come quella italiana che, lontana da ogni forma di progressismo, ricicla idee vecchie spacciandole per nuove. Noi giovani abbiamo bisogno di stimoli, di nuovi input affinchè ognuno possa crearsi il proprio codice conoscitivo.

Per questo nasce Tunnel, una rivista apolitica e autoprodotta che si occuperà di sperimentazione nelle sue varie forme.

Questo perchè, a nostro parere, solo tramite la sperimentazione, intesa come scavalcamento delle regole, si possono introdurre nuovi elementi dinamici nel nostro vivere quotidiano, aiutandolo nella sua altrimenti lenta evoluzione. Dalla scintilla dell'intuizione al prodotto finito si passa necessariamente per la sperimentazione, intesa come lavoro di ricerca e ciò è applicabile a vari campi creativi.

Noi cercheremo di esplorarne il più possibile, ponendo come presupposti la competenza e l'onestà. Tunnel quindi come insieme di nuovi input, di informazioni controcorrente il più possibile al passo con i tempi, in un periodo in cui i grandi media, televisione in testa, decidono di non rischiare.

Un punto di partenza tramite cui analizzare il nostro presente da un'angolazione inusuale per delineare alcuni dei tanti futuri possibili.

ANDREA BENEDETTI

OFF LIMITS STATION

Tutti i giorni dalle 16.00 alle 24.00 su
MONDO RADIO 95.8 MhZ

16.00 - 18.00 DANCE TIME: Hits e giochi in 2 ore di simpatia condotte da MASSIMO VARI

18.00 - 20.00 VIRUS ROCK Condotto da IVAN MISKYADISKY in compagnia dei migliori deejays della Capitale in un percorso rock-rap-hip hop-grunge-reggae
Informazione ed interviste

20.00 - 22.00 ZONA VORTICOSA: 120 minuti di teletrasporto tra sonorità trance e underground condotti da DJ VORTEX

22.00 - 24.00 DANCE BOX: quanto di meglio si può ascoltare nel panorama dance
Lunedì e giovedì **FEEL THE GROOVE** : garage e underground con RICCARDO SCARDINI
Martedì e Venerdì **HD 98.800** : entra nella zona grigia fra dance e sperimentazione con ANDREA BENEDETTI, MARCO MICHELI e GABRIELE RIZZO.
Mercoledì **IL BAULE** di MAX TEMPERINO

Il sabato dalle 20.00 alle 24.00 THE WORKING PROGRESS:
la trasmissione per chi vive la notte con interventi dei migliori deejays, PR e organizzatori del panorama italiano e con le presenze fisse di MARCO VORTICE, PAOLO ZAMPETTI, ANDREA DRAPPI, della PHANTOM PRODUCTION, di ANDREA FRAGASSO e di tutti i deejays di OFF LIMITS STATION. Appuntamenti ed anteprime

TUNNEL

Nuovi input per nuovi codici

N. 1.0 Novembre 1993
(in attesa di registrazione)
stampata in carta riciclata

IDEATO ED ASSEMBLATO DA:
Andrea Benedetti

PRODOTTO DA :
Nanni Benedetti

REDAZIONE:
Antonella Bellino
Frankie Bit
Roberto Callipari
Mario Cutolo
Alessandro Marenga
Eugenio Vatta

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO:
Luca de Gennaro
Dynamic Wave
Max Durante
Sandro Galli
Davide Lombardi
Lory D
Marco Micheli
Fabio Rietti
Gabriele Rizzo
Riccardo Rocchi
REMIX
Say DJ

PROGETTO GRAFICO
Roberto Callipari
Stefano Buonamico

STAMPA:
Grafica 90
Via Vincenzo Cesati,88/90
00171 ROMA
tel/fax 06/2590241

CORRISPONDENZA:
TUNNEL c/o Roberto Callipari
Viale dei Consoli 94 A/25
00175 - ROMA

COPERTINA
Stefano Buonamico

Sommario

Visioni dall'ultramondo
di Frankie Bit *pag. 4*
Una luce dal tunnel
di Antolla Bellino *pag. 6*
Immagini dal buio
di Mario Cutolo *pag. 9*
Dizionario cyberpunk
a cura di Roberto Callipari *pag. 10*
Manipolazioni sonore
di Eugenio Vatta *pag. 12*
Contaminazioni
di Alessandro Marenga *pag. 18*
Rave report: Energy '93
di Andrea Benedetti *pag. 20*
Techno York
di Luca de Gennaro *pag. 22*
Resoconto del New Music Seminar '93
Playlists djs *pag. 24*
Sounds Never Seen:
campionamento di una chiacchierata negli studi SNS fra Lory D, Andrea Benedetti ed Eugenio Vatta *pag. 26*
Gli ultimi messaggeri techno
di Andrea Benedetti *pag. 30*
Underground Resistance
Intervista a Mike Banks *pag. 32*
Axis
intervista a Jeff Mills *pag. 34*
Spettri sonori:
ai limiti dell'infinito
di Roberto Callipari *pag. 35*
Visioni dall'ultramondo 2
di Frankie Bit *pag. 47*
Indirizzario *pag. 48*

VIAGGIO NELL'ULTRAMONDO

di Frankie Bit

MARZIANI O RAVERS? La NASA ha da pochi mesi dato vita al più grande progetto per la ricerca e lo studio di segnali provenienti dallo spazio.
Si potrebbero anche ricevere dei segnali alieni, ma non è detto che tali segnali non proverranno dal nostro stesso pianeta.
Questo perché a quanto scrive Tribal Donut, un raver-filosofo americano, i veri extraterrestri siamo Noi Ravers.
Ballare techno non è solo seguire il ritmo, ma è un esperienza molto più profonda. Chi ballando in un rave, non ha avuto mai la sensazione di essere un robot sotto il controllo della musica?
Chi guidato dai segnali della musica Techno non è approdato a delle terre che non sono di questo mondo, e che le persone normali non percepiscono?
Quale musicista Techno non ha mai provato la sensazione di essere guidato da un'entità risvegliata in Noi, durante la scelta di suoni e pattern per una composizione, che grazie a questo aiuto riuscirà ad aprire delle nuove vie alla percezione?
Inoltre molti ravers riportano fra le proprie esperienze, anche l'essersi librati in aria come UFO sulle teste degli altri ravers.
Si può credere o non credere al nostro essere alieni, ma sicuramente il nostro compito è quello di tentare una via per la (ri)scoperta de "L'ULTRA MONDO". Buon VIAGGIO.

Per chi volesse approfondire lo studio delle nostre origini, è stato realizzato un CD Rom con tutti i dati della missione Viking degli anni settanta. Si possono vedere anche i famosi monumenti che la NASA aveva tentato di nascondere.
Per i più curiosi è disponibile la funzione di zoom (da 8 a 64 ingrandimenti), oltre a tantissime possibilità di trasformare Marte a proprio piacimento.
Il nome del programma per il vostro PC è Mars Explorer, costa $125, e può essere ordinato direttamente alla VR Laboratories al fax +1(805) 781 2259.

COLONIA SPAZIALE Colonia, città tedesca sede del famosissimo Space club (Kaiser Wilhem Ring 30/32), oggi ha aggiunto alle sue bellezze technologiche il MEDIA PARK. Non si tratta di un parco di divertimento, ma di un centro di Comunicazione in cui si può abitare, lavorare, e studiare le nuove technologie dell'informazione.
Una vera oasi techno, che contrasta con il verde in cui è immersa.
Per qualunque informazione : fax Germania (0221) 20 79 4-16

DATURA... Vecchia musica, e vecchia medicina.
La Datura contiene sostanze con effetto afrodisiaco e psicoattivo, quali la atropina, hyoscyamina, e la scopolamina.
La si può trovare nei testi sulla mitologia e sul folklore dell'India, del Perù, dell'Egitto, della Cina, e della più vicina Germania.
Della Datura è molto importante sapere che non va assolutamente ingerita, ma fumata (magari con un po' di erba) se non si vuole avere prima del tempo, l'esperienza Finale del Viaggio oltre la Vita. Per essere più chiaro, il viaggio consiste nel morire.E questo fatto risulta poco appagante se prima non si ha firmato un contratto con Alcor per farsi crionizzare.
Contatti per chi è interessato: qualunque prato o campo non coltivato.

SUONO DI ROCCIA C'era una volta la Bose. Oggi, c'è la ditta americana OWI pronta a sconvolgere il nostro mondo para.musicale.
La OWI infatti, ha appena lanciato sul mercato americano il sistema LA Rocker che fra pochi mesi diventerà il must per tutti i ravers più Cyber.
Queste casse oltre a un suono fantastico, hanno la particolarità di avere l'aspetto di sassi neri di origine vulcanica, e in più di resistere perfettamente all'acqua.
Ci sono due versioni, una di 80 watts che costa $440, e la seconda a tre vie a 100 watts che costa
$745. Contatto: +1(310) 638 4732

CRIONICS: Una delle tribù più interessanti del tunnel è quella dei Crionics o Crionici. Un gruppo di persone che sta sperimentando dei sistemi di "ibernazione" per permettere ai malati terminali di oggi, di poter essere curati in un futuro in cui sarà stata scoperta la cura per il loro

male.
La fondazione scientifica che supporta i Crionics è ALCOR, il cui motto "Raggiungere il Domani", sintetizza appieno i propri obbiettivi. Alcor è nata nei primi anni sessanta, quando alcuni uomini hanno iniziato a rendersi conto che con il rapido sviluppo della tecnologia e della medicina, prima o poi arriverà un giorno in cui chi veniva, e viene tuttora, considerato morto dalla medicina, sarà curato e rimesso in vita.
Le persone che sono già state congelate in attesa di quel giorno, sono circa mille, ma il numero è destinato a crescere rapidamente con il costante aumento della diffusione del pensiero crionico. All'inizio dell'estate, è stato addirittura varato uno speciale servizio per l'amministrazione dei propri beni durante la sospensione crionica.
Chi è interessato a questa nuova forma di immortalità può contattare: ALCOR Foundation 12327 Doherty street/Riverside, CA 92503. USA. (oppure Frankie Bit/TUNNEL)

ACQUA OSSIGENATA. LA NUOVA MANIA. Un nuovo movimento che si stà rapidamente diffondendo negli USA, è quello che fonda la propria medicina sull'uso del Perossido d'Idrogeno al 35% (acqua ossigenata) in alternativa alla costosa e inefficente medicina tradizionale.
Il trattamento funziona con tutte le malattie, dall'acne al cancro, e si sono riscontrati alcuni effetti positivi anche per la cura dell'AIDS.
L'idea di base è quella che aumentando la quantità di ossigeno presente nel sangue attraverso il perossido d'idrogeno, si stimoli il sistema immunitario contro batteri e virus. Il perossido d'idrogeno è acqua con aggiunta una molecola di ossigeno. Questa molecola si stacca e reagisce a contatto con virus e batteri distruggendoli, come si può facilmente verificare bagnando una ferita con l'acqua ossigenata.
La posologia è molto semplice: si diluisce l'acqua ossigenata in un bicchiere d'acqua e lo si beve per tre volte al giorno, variando il dosaggio secondo la gravità della malattia.
La reazione delle industrie farmaceutiche a questa forma di medicina troppo economica, e quindi pericolosa per i propri guadagni, è stata molto semplice. Le industrie hanno ridotto, la percentuale di ossigeno nell'acqua ossigenata, rendendola in questo modo inservibile come medicina alternativa. Ma alcune organizzazioni hanno già provveduto ad una autoproduzione di acqua ossigenata al 35%. Una di queste è la : AGRIC HEALTH
3853 E.Keindale Rd. / Tucston, AZ 85716 USA

"Quando noi guardiamo lo schermo di un computer, possiamo vedere i sogni della tecnologia. Ora, questi sogni possono guidare e ispirare tutta la nostra vita." FRANKIE BIT

ALLUCINAZIONI VIRTUALI Il Virtual Light è un sistema di conversione in tempo reale di suoni in luce, e permette di controllare via computer, grafica e immagini digitalizzate. Questa macchina è stata sperimentata con grande successo nei principali RAVEs inglesi di quest'estate, e diventerà, secondo i produttori, un must di tutti i clubs nei prossimi anni.
Gruppi musicali come gli Shamen hanno già ordinato un sistema da portare in tour, e all'inizio del 1994 sarà in commercio una versione di Virtual Light realizzato come realtà virtuale intrusiva che attraverso un caso, aggiungerà la sensazione della terza dimensione all'esperienza visiva.
Il funzionamento del Virtual Light è piuttosto intuitivo. La frequenza e le armoniche della musica, vengono analizzate da un PC, che seguendo alcuni parametri, altera la grafica e le immagini memorizzate, creando un mondo visivo ipnotico, in cui si possono anche inserire delle immagini reali catturate con una telecamera.

SCREEN MULTIMEDIA. Questa, è la rivista per tutti i ravers che vogliono tenersi informati sull'evoluzione delle tecnologie multimediali.
Nel numero appena uscito, si parla di TV interattive, videogames, CD-Rom dell'ultima generazione, feste e raduni tecnologici, nonché di tutte le nuove tecnologie che diventeranno dominanti nei prossimi anni.
Screen è la migliore rivista in Europa (se non nel Mondo), che tratta tali argomenti, e questo sicuramente aiuterà a dimenticare il problema della lingua straniera (il Tedesco):
e poi... troverete degli articoli di un certo raver romano F.Fondi, alias Frankie...
Per informazioni (possibilmente nominando TUNNEL) scrivere (in Inglese) a: Betreuungs Gmbh, Frau Klein, und Frau Frees, Wenderstrasse 25, 20097 Hamburg GERMANIA.
fax (prefisso germania)+40.38917934.

(Per ulteriori sprazzi di follia, andare a pag. 47)

UNA LUCE DAL TUNNEL

di Antonella Bellino

Dove ti piacerebbe essere adesso?
- al mare
- in montagna
- al lago
- in città
- in pianura
- in una grotta
- sott'acqua
- a casa
- per aria

Rifletti attentamente
prima di rispondere.
Una volta scelto il luogo,
oppure i luoghi,
prova ad immaginarli
anche nei particolari.
Immagina i colori,
gli odori, i suoni...
Fatto? Benissimo.

Ebbene, la scelta del luogo è del tutto irrilevante.
La cosa veramente importante è "come" hai immaginato questi posti.
Scommetto che il tuo mare, la tua città, la tua grotta immaginari siano molto difficili da trovare, così come tu li hai pensati.
Anch'io li immagino accoglienti, puliti, profumati, intatti...
Peccato sia così difficile trovare degli ambienti con queste caratteristiche. Peccato, soprattutto, abituarsi ad un ambiente non rispettato, che sembra meritarsi solamente il non rispetto.
Perché basterebbe incominciare a conoscere le abitudini che portano tutti noi a peggiorare la situazione, per cambiare i nostri piccoli sbagli in piccole conquiste. e non solo per chi verrà dopo di noi.
Siamo stanchi e vorremmo avere qualcosa di meglio.
Sono convinta che ci meritiamo la possibilità di cercare quell'equilibrio tra progresso e natura che chi ci ha preceduto e chi ci sta accanto continua ad ignorare.
Proporrei di farla finita con le lacrime da coccodrillo, farla finita anche con questa sorta di paternale che ho scritto io, ed iniziare a chiedere di più, a sé stessi per primi.
" Una luce dal Tunnel " prova a fare la sua piccola parte raccogliendo notizie non necessariamente nuove, non prepotentemente originali, ma - speriamo - utili a chi ha voglia di sapere per poter incominciare.

CFC: i killer dell'ozono Nel 1969, per la prima volta, fu scoperto il buco della fascia d'ozono che protegge la terra. Era localizzato sopra l'Antartide.
Responsabili di ciò erano e sono tuttora i Clorofluorocarburi (CFC), una famiglia di gas inventata negli anni '20 e da allora prodotti ed utilizzati in quantità massicce

proprio perchè economici, non tossici, e stabili nel tempo. Con questi gas funzionano i frigoriferi soprattutto ma anche i condizionatori d'aria e le bombolette spray.
Da quando sono stati inventati frigoriferi, condizionatori, spray i CFC si liberano in continuazione da questi oggetti e lentamente si diffondono nell'atmosfera terrestre sino agli strati più alti. E infatti li ha individuati la NASA, l'ente spaziale americano, nello strato che si estende tra i 17 ed i 23 chilometri da terra, dove è presente una quantità abnorme di cloro. Sono stati, così, individuati tutti i composti della catena di reazioni chimiche che dal cloro portano alla distruzione dell'ozono. Ormai tutti, comunque, sappiamo quali terrificanti conseguenze avrebbe l'eventuale scomparsa dello scudo d'ozono: i raggi ultravioletti, non più assorbiti dalla stratosfera, raggiungerebbero direttamente la superficie terrestre, rendendola inabitabile per l'uomo e gli animali.
La portata del danno non può trovare soluzione se non con accordi ed azioni di portata mondiale, tenendo presente la responsabilità principale dei paesi industrializzati. Tra questi l'Italia, il cui "boom" economico degli anni '60 fu realizzato anche grazie alla fortunata produzione ed esportazione di elettrodomestici (frigoriferi inclusi).
Quali sono state le iniziative dirette ad impedire gli effetti devastanti di questa situazione? Si è partiti purtroppo in ritardo e si è cercato di recuperare sui tempi attraverso la creazione di appositi strumenti internazionali.
Vogliamo fare riferimento alla Convenzione di Vienna del 1985 per la protezione della Fascia d'ozono ed al Protocollo di Montreal del 1987. Gli obblighi generali emergenti dalla convenzione di Vienna (ma quando si parla di obblighi "generali " a livello internazionale si può pure tradurre volgarmente "al vostro buon cuore". . .) concernono la ricerca, lo scambio di informazioni, l'adozione di misure legislative appropriate, l'armonizzazione delle politiche allo scopo di regolare ridurre e prevenire le attività umane che possano comportare effetti dannosi per la fascia d'ozono. Più concretamente incisivo dovrebbe avere l'assunto del protocollo di Montreal. Scopo essenziale è la riduzione della produzione di clorofluorocarburi. Il protocollo impegna (e sottolineamo impegna) i paesi firmatari a congelare prima ed a ridurre progressivamente poi la produzione di CFC. Il protocollo è stato ratificato da 29 governi, rappresentanti circa l'80 % dei consumatori mondiali di CFC.
I clorofluorocarburi sono utilizzati il 30 % negli USA, quasi altrettanto nella Comunità Europea, il 12 % in Giappone ed il 9 % in Russia. Il protocollo prevede che a partire dal 1990 la produzione di CFC venga congelata ai livelli del 1986 e che entro il 1998 venga ridotta del 50 %.
A che punto siamo? Sono passati tre anni dal 1990 e l'impegno per il quale la produzione mondiale dei CFC avrebbe dovuto essere congelata ai livelli del 1986 non solo non è stato mantenuto, ma molto poco è stato fatto per trovare una soluzione sostanziale per diminuire ulteriore produzione di CFC. I frigoriferi che si costruiscono e si vendono, modernissimi efficienti e durevoli, non hanno cambiato nulla della loro concezione originaria, quindi continuano a produrre quel gas che continua ad ingrandire il buco d'ozono. Sommiamoli a quelli costruiti dieci o anche venti anni fa, ancora funzionanti (magari nella "seconda casa"), e ci accorgiamo che l'altra tappa - quella del 1998 - sarà rispettata con non poche difficoltà.
Ma qualcosa, forse sta incominciando a muoversi.
Sul fronte europeo la Germania qualche risultato concreto l'ha ottenuto. La Bosch e la Liebherr, i due maggiori produttori tedeschi di frigoriferi, (insieme tre milioni di pezzi all'anno) hanno presentato a Colonia modelli privi di CFC, utilizzando per la refrigerazione propano la Liebherr ed isobutano la Bosch. In Italia alcuni gruppi industriali, definiti a ragione "ecofurbi " da Greenpeace, hanno annunciato la rea-

lizzazione di frigoriferi senza CFC.
Presentati come prodotti " ecologici e verdi " speravamo di trovarci di fronte ad alcune aziende che avevano seguito il buon esempio della DKK tedesca. E invece no. Perchè L'Enichem Polimeri ha realizzato solamente la parte isolante del frigorifero priva di CFC, ma per il fluido refrigerante la scelta è lasciata alla singola industra, che, sinora in Italia, utilizza CFC e HFC. Anche se si tratta indubbiamente di un passo avanti, non si può certo parlare di prodotti "ecologici e verdi".
Anche la Candy ha presentato tre modelli di frigoriferi privi di CFC.
Peccato che per questi stessi modelli la Candy utilizza per la parte isolante gli HCFC (idroclorofluorocarburi), che contenendo cloro sono anch'essi dannosi allo strato d'ozono e, per il fluido refrigerante gli HFC (idrofluorocarburi), dichiarati anche dall'ENEA altamente tossici. Una furbizia, quella italiana, a effetto boomerang inutile, deludente e stancante.

Salmoni svedesi gravemente ammalati ! In ciascuno dei dodici allevamenti di salmoni in Svezia salmoni di età variabile da cinque a sei mesi galleggiano a pancia in su, colpiti da quello che gli allevatori non riescono a definire se non "morbo misterioso", un male di cui si conoscono gli effetti ma non le cause. E' chiamato "M74", dove M sta per l'iniziale del nome svedese dell'ambiente e 74 indica l'anno in cui furono segnalati i primi casi.
Il meccanismo che porta alla morte i giovani salmoni si innesca sin dalla nascita, nelle uova, continua ad agire colpendo il sistema nervoso prima in periferia (in questo stadio i pesci sono apparentemente incapaci di distinguere alto e basso), per aggredire intorno ai cinque mesi il cervello, fulminandoli.
Nel 1974 morivano due salmoni su dieci, quest'anno il disastro totale, che ha intensificato la volontà del governo di capire e sconfiggere un nemico che non solo sta mettendo la parola fine alla pescicoltura svedese, ma che è già una serissima minaccia ambientale.
Il responsabile sembra essere un veleno chimico non identificato che ristagna nelle acque profonde, dove ha avuto il tempo di depositarsi nel corso degli anni . Anche se l'inquinamento dei mari del nord Europa, quindi, ha registrato recentemente un abbassamento, gli allegri anni dello sversamento in mare di qualsiasi cosa hanno lasciato un segno che ora presenta il conto .

LA GRAMIGNA CONTRO L'INQUINAMENTO Si chiama thlaspi ed è una piantina che i botanici chiamano familiarmente "erba storna". In apparenza è solo un ciuffetto verde che attecchisce con tenacia anche nelle zone più impervie e sui pascoli aridi.
Ma in realtà thlaspi, volgarmente gramigna, è una formidabile operatrice ecologica, capace di assorbire e smaltire i metalli tossici dispersi nel terreno. Cadmio, zinco, piombo, e mercurio, "lei" non fa differenze: li cattura con le radici, li filtra e li digerisce.
Basta che siano metalli pesanti e possibilmente inquinanti.
Nell'arco di un raccolto riesce ad assimilare qualcosa come cinque chili di zinco per ettaro, una quantità che ha sorpreso gli stessi studiosi del Centro sperimentale di Rothamstead, in Gran Bretagna, dove da alcuni anni si coltivano anche queste piante "metallivore" o "iperaccumulatrici".
Così si chiamano le piante in grado di trattenere grandi quantità di metalli tossici e che, piantate su vaste estensioni, sarebbero utilissime per bonificare terreni contaminati da fertilizzanti, reflui urbani ed industriali, sostanze chimiche e scarti di miniera.

IMMAGINI DAL BUIO

di Mario Cutolo

A quasi cento anni dalla sua nascita (1895), il cinema può ben definirsi uno de' più importanti mezzi di espressione artistica del nostro secolo, per la sua capacità di riprodurre fedelmente la realtà o di manipolarla attraverso i suoi trucchi e di rompere ogni unità temporale e spaziale. Ma, al di là dei suoi aspetti artistici, sui quali avremo modo di soffermarci a lungo, è interessante ripercorrere quelle esperienze e ricerche che portarono alla realizzazione tecnica del nuovo mezzo.
"Si sa che le immagini animate si basano su un'illusione visiva prodotta da due fenomeni fisici, la persistenza sulla retina e la fusione, nell'occhio, d'immagini successive che si sostituiscono l'una all'altra in un tempo più breve che la loro impressione sulla retina" (Carl Vincent "Storia del cinema - le origini")
Questi fenomeni erano noti da parecchio, ma è solo nel XIX secolo che vengono studiati, analizzati e descritti e si distribuiscono attorno a due assi indipendenti:

1) l'analisi del movimento attraverso immagini successive,
2) la sintesi del movimento attraverso la concatenazione delle immagini successive

Già la storia dell'arte ci dà moltissimi esempi di scomposizione in immagini successive come i movimenti del lanciatore di giavellotto sui vasi greci o le incisioni di lottatori in combattimento ma tutto questo deve fare i conti con grossi limiti l'occhio, poco adeguato a distinguere le fasi di un movimento rapido e la mano che può riuscire a riprodurre più o meno fedelmente i dati visivi. La fotografia permetterà di ovviare a questi due inconvenienti, soprattutto verso il 1870, con la diminuzione dei tempi di posa a frazioni di secondo e l'aumentata sensibilità delle emulsioni La necessità di un'analisi del movimento presupponeva, però, una serie di istantanee successive Già nel 1878 Muybridge riuscì ad ottenere dodici immagini successive del galoppo di un cavallo per mezzo di una serie di apparecchi fotografici disposti a batteria uno accanto all'altro e fatti scattare in momenti successivi. Le immagini risultavano però assai difformi e discontinue
Nel 1883, con il cronotografo di Marey si registrarono due grossi passi avanti:

1) la lastra di vetro che serviva per la fotografia, venne sostituita da un rotolo di carta sensibile che scorreva velocemente nella macchina permettendo così di registrare cinquanta fotografie;
2) all'interno, un pressore intermittente sincronizzato con l'otturatore, bloccava venti volte al secondo il rotolo in modo da assicurare la nitidezza di ogni immagine Ciononostante, il rotolo liscio e l'imprecisione del pressore impedivano una equidistanza esatta delle immagini.

Fu nel 1889 ad opera di Edison che si definirono le caratteristiche della pellicola in senso moderno Edison, infatti apportò una modifica essenziale al dispositivo di Meyer la perforazione della pellicola in modo da consentire il reperimento esatto delle fotografie in successione, costruendo nel 1891 la prima rudimentale macchina da presa chiamata kinetografo.
Bisognerà attendere altri quattro anni prima di vedere la sintesi di queste scoperte proiettate su un grande schermo dai fratelli Lumière che, a buon vedere, non possono essere considerati gli "inventori" del cinema, ma solo coloro che riuscirono a trovare la soluzione più pratica alle ultime difficoltà tecniche.
È curioso infine sapere che il cinematografo dei fratelli Lumière era una macchina che serviva sia alla ripresa che alla proiezione mentre oggi le due operazioni sono ben distinte

DIZIONARIO CYBERPUNK

a cura di Roberto Gallipari

Del cyberpunk si è sempre parlato molto e a sproposito; si è pensato quindi di pubblicare un piccolo dizionario che aiuterà il neofita a districarsi, se non altro, nella giungla dei termini più comuni utilizzati in tale campo. Questa prefazione cercherà di riassumere in pochi paragrafi il contenuto degli argomenti di cui si è occupato il cyberpunk nel suo decennio di esistenza. Tali argomenti verranno comunque maggiormente approfonditi, voce per voce, nei prossimi numeri di Tunnel, in un dizionario creato appositamente per questa rivista.

La parola cyberpunk fu coniata nel 1982 ed utilizzata per la prima volta nel 1984 dal suo stesso inventore, William Gibson, nel romanzo Neuromancer. Tale termine definisce una miscela di alta tecnologia e sozzura sociale spesso presente in fenomeni quali l'arte, la politica e la struttura sociale del XX secolo. Tanto per fare un esempio, il miglior esempio visuale di una città (o un'atmosfera oppure una situazione) cosiddetta cyberpunk è stato fornito dal film Blade Runner di Ridley Scott, che vi consigliamo di vedere.

Il tipico profilo caratteriale di una persona appartenente a tale movimento potrebbe essere quello di un esperto di computer che adora tutte le nuove tecnologie. I cyberpunk più agguerriti, chiamati hackers, utilizzano persino la tecnologia per combattere simbolicamente alcune istituzioni militari e governative violando sistemi di sicurezza delle loro banche dati. Gli hacker, descritti spesso dai media alla stregua di 'criminali informatici' posseggono un loro codice morale e anche se la situazione è sfuggita talvolta di mano a causa dell'abnorme crescita dei suoi componenti nel mondo, essi agiscono per poter costituire, all'interno del mondo virtuale in cui vivono, una propria rete informatica, le cui caratteristiche dovranno essere: libero scambio di informazioni ottenibile solamente attraverso l'abbattimento delle barriere informatiche attualmente esistenti, creazione di una gerarchia orizzontale, a discapito di ogni altro tipo di gerarchia, e di un proprio stile di vita; possibilità di poter viaggiare nel ciberspazio a proprio piacimento e senza restrizioni di carattere economico e legale. Spesso all'hacker, negli Stati Uniti, viene perfino offerto del lavoro dalle stesse aziende che combatte, al fine di provare l'effettiva sicurezza dei sistemi di sicurezza delle loro banche dati. Paradossalmente, gli inventori del prestigioso MacIntosh erano due hackers californiani.

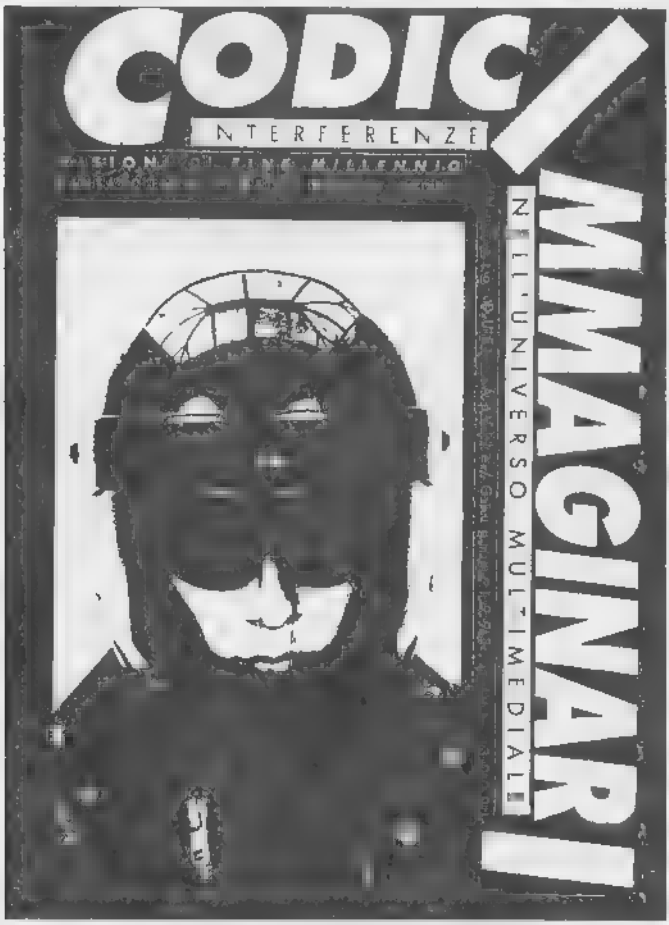
Il cosiddetto 'cyberspace' è uno spazio virtuale veramente libero potizzato sin dal dopoguerra che costituirà il territorio comunicativo delle società future. Ad esso si potrà accedere sia attraverso l'ausilio fornito dalla telematica che per mezzo di droghe psichedeliche, nonché attraverso i complessi macchinari della realtà virtuale in via di perfezionamento.

La cruenta lotta in corso per ottenere il raggiungimento di tale libero scambio di informazioni, indispensabile al progresso della comunicazione umana, lavora su diversi livelli dal sabotaggio delle banche dati alla creazione di virus informatici, alla criptografia, all'annullamento del copyright editoriale.

A livello artistico i cyberpunk preferiscono un certo tipo di fantascienza che ben descrive un cybermondo ideale, nel quale sia comunque presente l'interazione fra carne, metallo e multimedialità, musicalmente parlando i suoi generi preferiti sono l'elettronica e il rumorismo, in uno spettro di atmosfere che variano dai toni più scuri ed angosciati alle ritmiche ballabili purché siano presenti, in misura maggiore o minore, il fragore delle città in movimento.

Chiudiamo quindi questa breve prefazione con un altro paio di altre notizie che non faranno altro che complicarvi ulteriormente la vita ma che ci sembra doveroso dare per non cadere, in futuro, in contraddizioni madornali: è da tenere bene a mente, infatti, che il cyberpunk ha da sempre rifiutato le connotazioni di 'movimento' poiché, a causa delle sue caratteristiche spiccatamente anarchiche, non ama sentirsi definire tale. Non è stato quindi facile tracciare questa breve prefazione e compilare un dizionario poiché siamo fra i primi a rifiutare le etichette e le generalizzazioni. Ma la scrittura, per risultare chiara necessita di una categorizzazione, in particolar modo quando si tratta di approfondire argomenti di tale portata e complessità. Il cyberpunk, inoltre, è ufficialmente morto: l'ultimo romanzo di Gibson è leggibile solamente su di un programma che cancella automaticamente il testo man mano questo scorre sul video.

Per maggiori informazioni sugli argomenti riportati in questa prefazione vi consigliamo, oltre che di seguire i prossimi numeri di 'Tunnel', anche di consultare i testi di 'Codici Immaginari' - una rivista che si occupa specificatamente del lato artistico del cyberpunk. Il n. 2 è richiedibile al prezzo di Lit. 5.000 (da inviare in in busta chiusa) all'indirizzo della redazione (Via Nicola Ricciotti, 6 - 00195 ROMA).



MANIPOLAZIONI SONORE

d' Eugenio Vatta

VCO - DCO - PCM - SAMPLING

Ogni suono e' percepito dall'uomo in quanto vibrazione generata da un'onda meccanica. Per questo ogni sintetizzatore, nella sua struttura definita "a blocchi", ha come elemento di partenza degli oscillatori, che possono essere analogici "VCO" (1) e digitali "DCO" (2) o del materiale grezzo definito "PCM" (3). In generale tali oscillatori emettono tre o quattro particolari sonorita' generate da onde, quali l'onda sinusoidale (SINE) (4), l'onda triangolare (TRIANGLE) (5), l'onda a dente di sega (SAWTOOTH) (6), l'onda quadrata (SQUARE) (7) e l'onda NOISE (8). L'onda sinusoidale, la piu' pura e dolce, priva di armoniche, e' adatta ad organetti o bassoni dalle frequenze avvolgenti, l'onda triangolare che, con la sola presenza delle armoniche dispari, risulta pur sempre dolce ma piu' corposa della sinusoidale ed e' adatta a flauti o tappeti non gloriosi, l'onda a dente di sega avendo tutte le armoniche, si presta alla creazione di tappeti, brass e suoni d'archi. L'onda definita SQUARE o PULSE, per la sua particolare caratteristica risulta piu' usata per suoni potenti e tappeti gloriosi, infine la NOISE trova applicazione nelle simulazioni di effettistiche del tipo vento, mare, elicotteri, etc. La differenza tra un VCO e un DCO, quindi tra un controllo analogico e uno digitale si basa timbricamente tra un'accordatura meno precisa con un suono piu' denso nel primo sistema e un suono piu' costantemente accordato e meglio definito nel secondo, pur generando entrambi lo stesso tipo di onde e quindi la stessa caratteristica sonora. Da cio' deriva una timbrica piu' sporca e gonfia nel VCO e una piu' precisa e pulita nel DCO. Alla prima specie appartengono tutti i vecchi synth (Moog, Oberheim, Prophet, VCS, EMS, ARP), alla seconda i Roland dal Juno 60 in poi i Korg dal Poly 800, gli Yamaha ed altri. Un DCO e', pero', in grado di generare una gamma di suoni piu' vasta rispetto a un VCO, come ad esempio suoni percussivi piu' incisivi piani elettrici, ma ok, ma non suoni di basso, a sonistica e tappeti cosi' profondi come quelli del VCO. Al piu' facoltosi consiglierei l'acquisto di entrambe le macchine e, per la scelta tra le due categorie, il rapporto gusto portafoglio. E' da notare

(1) V C O - Voltage controlled oscillator - Oscillatore a voltaggio controllato che genera un segnale di frequenza proporzionale al voltaggio applicato.

(2) D C O - Digitally controlled oscillator - Oscillatore che genera un segnale cui PITCH (intonazione) e determinato da un segnale controllato digitalmente a lui applicato.

(3) P C M - Pulse code modulation - Tecnica che avvalendosi del lavoro effettuato a priori con un elaboratore, simula (tramite la modulazione di onde quadre) suoni e timbri realizzati precedentemente analizzati nel loro contenuto armonico.

(4) SINE WAVE - Onda sinusoidale - Segnale emesso da un oscillatore che sale o scende lentamente di voltaggio. Il suono delle sinusoidi e' molto dolce e privo di overtone armoniche.

(5) TRIANGLE WAVE - segnale emesso da un oscillatore che presenta una salita e una discesa con un angolo nel punto piu' alto. Possedendo piu' overtone di una sinusoidale e la sola presenza delle armoniche dispari in un rapporto minimo rispetto alla fondamentale). Risulta lievemente piu' aspra all'ascolto.

(6) SAWTOOTH WAVE - Onda a dente di sega - Segnale emesso da un oscillatore il cui voltaggio sale da valore piu' basso a quello piu' alto per poi cadere repentinamente a quello piu' basso. Contiene tutte le armoniche con ampiezza inversamente proporzionale alla loro distanza dalla fondamentale.

(7) SQUARE WAVE - Onda a forma d'onda emessa da un oscillatore che contiene solo armoniche dispari, il rapporto che intercorre nell'alternanza tra basso livello e del 50%. Ha un suono molto ricco e penetrante.

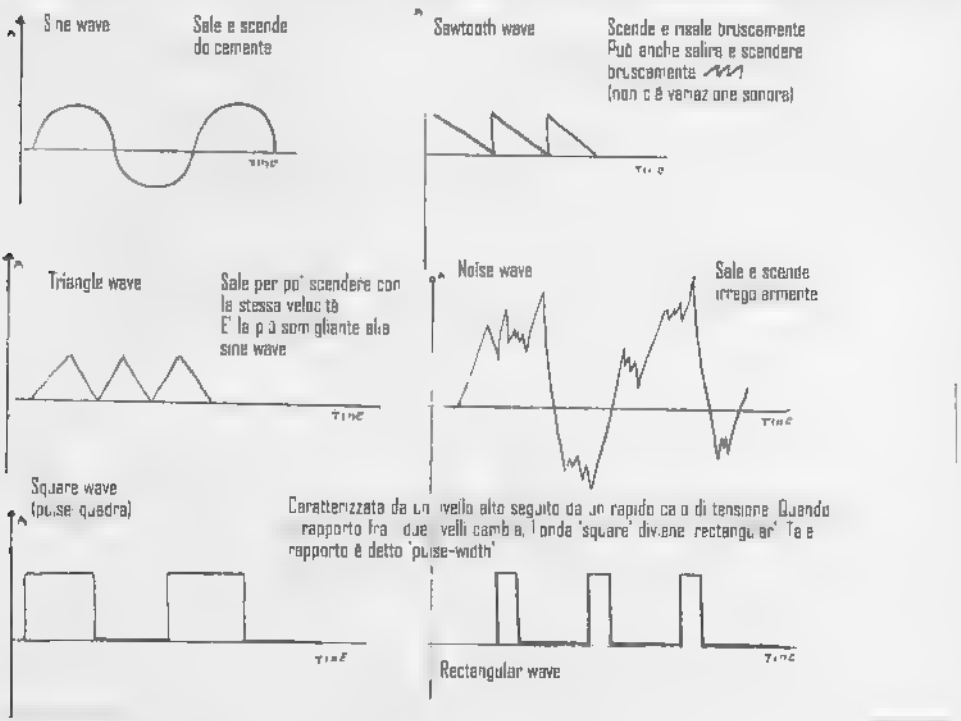
(8) NOISE GENERATOR - Sorgente di fluttuazioni, in voltaggio casuale (Random) o quasi che vengono percepite dall'orecchio umano come simili al rumore del vento. Sono esistenti due sorgenti WHITE e PINK. La seconda e' piu' dolce.

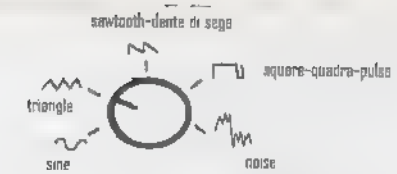
pero' che spesso il gusto deriva anche dall'abitudine; personalmente provo commozione nel sentire le possibilita' sonore potentissime di un Mini Moog che, associate ai ricordi di gruppi da me venerati in passato (Pink Floyd, King Crimson, Joe Zawinul, E.L.P.), risultano particolarmente efficaci e gloriose.

"Ma il passato ci ha lasciato la possibilita' di creare timbriche veramente nuove?" La domanda potrebbe non creare alcun problema; in caso contrario dobbiamo volgere lo sguardo verso le svariate possibilita' creative offerte dall'incalzante tecnologia digitale. Il primo passo in avanti e' stato fornito dalla sintesi in PCM, un processo che non cerca di imitare un suono, ma che, analizzandolo a priori (processo effettuato non dall'utente ma dal costruttore), ne estrapola delle caratteristiche sotto forma di onde quadre, riproducendo o in forma molto realistica, come nel caso delle prime batterie elettroniche (Technics, Oberheim e Korg), escluso naturalmente l'apporto dell'espressivita' artistica. Nasce inevitabilmente una prima problematica: "e' utile avere un synth che crea suoni realistici che possono essere creati da un musicista in carne ed ossa crea con risultati artisticamente superiori"?

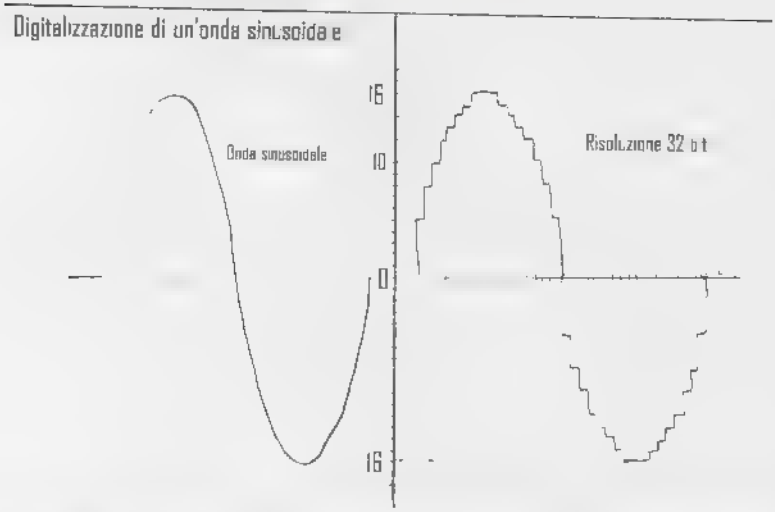
La simulazione ha sempre interessato i costruttori che, sin dai primi DCO, si sono permessi di nominare PRESETS (9) del tipo "ACOUSTIC PIANO, SAX..." dall'ironia stravolgente (chissa se erano coscienti di essere cosi' spiritosi!) A mio giudizio, comunque, trovo inutile e mediocre sostituire un suono di pianoforte vero con uno sintetizzato (pure se di ottima qualita' come in PCM) se non per un provino o per limitati budget di produzione. Al contrario, da parte dei costruttori, esiste la tendenza a stravolgere l'acquirente con l'imitazione del vero, come se in quello scatolo oltre ai suoni ci fos

(9) PRESETS: Singolo controllo che ogni volta azionato setta una serie di parametri istantaneamente





Selettore di onde



sero anche i musicisti L'acquirente, a sua volta, ne rimane affascinato vedendo realizzati i sogni egemoni di un.co capo-gruppo nonche' direttore d'orchestra. Infine la DEMO, infernali canzoncine registrate internamente su un sequenzerino atte ad "arraparti" ulteriormente, mostrano le possibilita' infinite di una orchestra interna, naiscutibilmente la potenzialita' creativa di un synth in PCM e' pJ' ampia de e precedenti, non piu' le solite 4 onde (generate da VCO o DCO) bensi' una infinita' di campioni, dal timbro acustico a quello marziano, da quello di derivazione analogica ai rumori piu' impensati, che poi elaborati con i filtri creano infiniti presets Proprio la miriade di questi suoni preconfezionati ha impigrito la maggior parte dei tastieristi il cui unico sforzo, in una ricerca sonora, consiste nel cambiare presets usandone 4 o 5 mirati Cosi' accade di sentire, in una fascia molto ampia di musica, sempre la stessa sonorita' (vedi il suono di piano dei synth M1 KORG). Tale pigrizia viene particolarmente alimentata dai costruttori che tendono, allo scopo di ottenere una buona versatilita' ed economicita', a complicare sempre piu' gli schemi a blocchi: pagine dopo pagine di controlli ad un primo sguardo inutili e senza risultati subito immediati Chi poi fosse riuscito a capire qualcosa, viene subito distolto dall'uscita del nuovo modello capace di confonderti nuovamente specialmente se di un'altra marca.

"Questa giungla di parametri serve veramente?" Ebbene si' Puo' essere creativo e innovativo cancellare tutti i presets inutili (la maggioranza) e riprogrammarli a proprio gusto e modo di suonare; potremmo cosi' evitare, il mese dopo l'acquisto incauto di un nuova tastiera dal "Look" diverso ma dalle stesse possibilita (attenti alla ROLAND) Del resto solo con la conoscenza delle possibilita dello strumento si possono ottenere timbriche innovative ed efficaci, soprattutto quando da un campione di metalli si puo' ottenere un suono per la linea di basso possente e non udito

prima. Chiaramente per la scelta del synth in PCM bisognerebbe ascoltare i singoli campioni e provare, modificando qualche filtro le possibilita' che permettono, il limite di tale sintesi e' solo dettato dalla scelta del costruttore dei timbri proposti. Le card (10), quando esistono, danno la possibilita' di rinnovamento dei campioni, per questo puo' essere utile comprare un synth in meno e qualche card in piu', evitando cosi' di avere un synth apparentemente nuovo da studiare.

A questo punto passerei a parlare dello strumento la cui creativita', card o meno, e' veramente illimitata, una macchina che puo' essere distrutta solo dalla polvere ma non dall'esaurimento del materiale sonoro insito: il CAMPIONATORE (11) (SAMPLER). Qualsiasi evento sonoro, ad esempio il rumore di un frullatore, puo' diventare il nuovo preset da suonare. Il tutto si effettua con un microfono e un qualsiasi rumore, si imposta il livello di registrazione, si sceglie dove dovra' suonare sulla tastiera ed il gioco e' fatto. Le case costruttrici forniscono gia' infiniti suoni preconfezionati. Il tutto e' infatti facilitato dal fatto che i suoni, nella loro integrita', si storano (12) (salvano) su normali floppy disk, motivo di grande commercio e scambio fra amici e non. Comunque basta un po' di pratica e molta fantasia e si potrebbe vivere da soli in un pianeta fabbricando infiniti suoni. In pratica, rispetto alla synthesi in PCM, noi stessi decidiamo da quali campioni grezzi iniziare a lavorare con i filtri, per poi ottenere dei presets definitivi. Si potrebbero campionare delle onde quadre, sinusoidali, il proprio pianoforte e perche' no, una pallina da ping-pong che con i suoi rimbalzi genera una ritmica impensabile anche dal batterista piu' preparato e fantasioso. Con l'avvento del campionatore nascono nuovi generi musicali quali il "RAP" e l'"HOUSE MUSIC" che sfruttano la possibilita' di prelevare ritmiche e voci altrui per poi sovrapporle fra loro.

Si dice che Peter Gabriel, alle prese con il primo Farlight, che paragonato agli economici campionatori odierni e' poco piu' di un grosso citofono, campionava il suono di un tubo in cui soffiava ottenendo cosi', una timbrica prima inesistente. In sostanza il campionatore e' il sogno di qualsiasi non musicista, ma fantasioso creatore, una possibile orchestra dai suoni reali e non alla portata di tutti. Non a caso, molti anni prima dell'era del digitale si cercava di ottenere lo stesso risultato con il MELLETRON, una tastiera dove ad ogni tasto corrispondeva un nastro con il tono reciproco di uno strumento vero registrato. E se con i Mellotron molti musicisti pensarono di poter perdere il loro lavoro, con il campionatore anche i marziani iniziano a temere per il loro futuro.

In conclusione, volendo consigliare un set up di strumenti a chi volesse suonare e soprattutto sperimentare,consiglierei un synth per ogni sintesi e un campionatore per non porre mai limiti all'inventiva che, se fatta di rumori puo' sicuramente muoversi in uno spazio piu' ampio delle sole 12 NOTE.

(10) CARD: Supporto su cui vengono salvati dati che verranno riletti istantaneamente.

(11) SAMPLING: Una forma di sintesi che si basa su un suono esistente. Tale processo codifica un segnale analogico (leggendo il suo livello ad intervalli temporali ben precisi e piu' vicini tra loro (SAMPLING RATE). Il numero di campioni al secondo e' definito velocita' di campionamento (SAMPLING RATE) e si misura in hertz. La piu' usata e' 44,1 KHz. La velocita' di campionamento deve essere pari a piu' del doppio della frequenza massima del suono da campionare. In caso contrario si avra' un ripiegamento della frequenza su se stessa (fenomeno Aliading).

(12) Salvataggio dei dati elaborati con un processore su floppy disk o hard disk.

BIBLIOGRAFIA

"**Manuale delle tastiere e del synthetizzatore**" Enrico COSIMI. ED ANTHROYOS 1985, Roma;
"THE NEW COMPLETE SYNTHESIZER"- Davia CROMBIE. ED. OMNIBUS PRESS, London/New York/Sydney/Cologne,
"MIDI FOR MUSICIANS" Cra g ANDERTON. ED. ANSCO PUBLICAT ONS, New York/London/Sianey;
"THE COMPLETE GUIDE TO SYNTHESIZER, SEQUENCERS & DRUM MACHINES" - Dean FRIEDMAN Ed. ANSCO Publications, New York/London/Sidney,
EUROPEAN MUSICIAN - ED. MM - Musik Med a Verlag GmbH;
STRUMENTI MUSICALI - ED. Jackson;
MANUALE EMAX II - Craig ANDERTON

Alcuni esempi di synth divisi per e quattro categorie analizzate prima

VCO

AKAI	AX80	16 VCO
	EWI 1000	2 VCO
ARP	Odissey	2 VCO
EMS	VCS 3	3 VCO
FENDER	Chroma	16 VCO
	Chroma Polaris	12 VCO
KORG	Poly Six	1 VCO
	MS 10	1 VCO
	MS 20	2 VCO
	MS 50	5 VCO
	Mono Poly	4 VCO
	PS 3300	3 VCO
MOOG	Micro	1 VCO
	Mini	3 VCO
OBERHEIM	X-Pander	12 VCO
	OB-8	16 VCO
ROLAND	SH-101	1 VCO
	TB-303	1 VCO
	Jupiter MKS-80	16 VCO
SEQUENTIAL	Six Trax	6 VCO
	Prophet 5	2 VCO x 5
	Prophet 600	12 VCO
SEQUENTIAL CIRCUITS	T8	16 VCO

DCO

CRUMAR	DS 2	2 DCO
	Bit One	16 DCO
KAWAI	SX 240	16 DCO
KORG	Poly 800	8 DCO
OBERHEIM	Matrix 6	6 DCO
ROLAND	Juno 106	6 DCO
	MKS-50	6 DCO
	MKS-30	12 DCO
	X-8P	12 DCO
	JX-10	12 DCO x 2

PCM

ENSONIQ	VFX/SQ2
	SD2
EMU	Proteus 1/2/XR/3 World
	Vintage Keys
GEM	SD2/SD3
HAMMOND	XB-2
KAWAI	K4
KORG	M1/M3R/T1/T3
	W01/W03/W05
	Wavestation A/D SR
KURZWEIL	K 1000/K 1200
PEAVEY	DPM 3 SE
ROLAND	D50/D70
	JD 800/JD 990
	JV 30/JV 80
YAMAHA	SY77/SY99/SY85
WALDORF	Microwave

SAMPLER

AKAI	MPC 60II	12 bit mono
	S900/S950	12 bit mono
	S1000/S1100	16 bit stereo
	S2800/3000/3200	16 bit stereo
ENSONIQ	EPS 16 Plus	16 bit mono
	ASR 10	16 bit stereo
EMU SYSTEM	Emulator I/II	12 bit mono
	Emulator III	16 bit stereo
	Emax I	12 bit mono
	Emax II/II XP	16 bit stereo
KORG	DSS1/DSS1 M	12 bit mono
KURZWEIL	K 2000/2000R	16 bit stereo
PROPHET	2000	12 bit mono
ROLAND	S50/S550	12 bit mono
	W30/S330	12 bit mono
	DJ 70	16 bit stereo
	S750/S770	16 bit stereo
YAMAHA	TX 16	12 bit mono

Il sottoscritto attualmente con il gruppo FRAMMENT DI CAOS usa la seguente strumentazione,frutto di varie scelte (qualità/prezzo tecnologia/svalutazione):

ROLAND Super JX + PG800 (programmatore)
KAWA K5 (sintesi additiva)
ROLAND TB 303 Bassline
CRUMAR DS 2 monofonico

KORG Wavestation A/D
AKA EWI 1000 (breath controller)
ROLAND TR 606 Batteria elettronica
KAWAI K5 (sintesi additiva)

CONTAMINAZIONI

di Alessandro Marenga

IL ROCK PROGRESSIVE: ORIGINI E STRUTTURA

Il Rock, a differenza del jazz o della musica classica, non viene incluso fra le musiche cosiddette serie. Malgrado anche il jazz fosse in un primo tempo considerato musica da ballo, questa etichetta venne meno grazie alle innovazioni introdotte da Charlie Parker e dal Be Bop.
Il rock, nonostante i tentativi apprezzabili dei gruppi progressive anni '70, rimarrà legato all'equazione rock - canzonetta - musica commerciale.
In questa rubrica parleremo dell'area "colta" del Rock iniziando dalle origini.

A partire dal 1966 sulla scia dei primi tentativi dei Beatles sull'album REVOLVER, iniziò a diffondersi la tendenza ad inserire componenti extraoccidentali nella musica Rock. I Beatles ebbero il merito di diffondere in Europa e negli USA, la musica indiana sia attraverso l'utilizzo del SITAR o del TAMPURA nelle composizioni di George Harrison sia attraverso la pubblicità data alla figura del sitarista Ravi Shankar. Malgrado i Beatles non fossero gli unici a fare certi esperimenti il loro lavoro raggiunse un numero talmente elevato di persone da influenzare una intera generazione di musicisti.

Negli anni sessanta anche nel jazz si vissero una serie di radicali trasformazioni che consentirono a questa musica di incontrarsi con alcuni contesti rock.
Il diffondersi dell'improvvisazione modale aveva contemporaneamente consentito a musicisti come John Coltrane e Miles Davis l'utilizzo di scale e frasi ritmiche orientali, mentre il free jazz di Ornette Coleman e Albert Ayler portava i jazzisti verso l'annientamento delle strutture, a favore dell'improvvisazione totale. L'album di MILES DAVIS del 1969 IN A SILENT WAY vedeva per la prima volta in un album di jazz l'impiego di ritmiche rock e suoni elettrici. Miles Davis accentuò nei suoi lavori successivi la contaminazione con altre musiche, oltre il rock, il funky, la musica indiana, infine anche il rap. Miles Davis aveva dato inizio al jazzrock, agli inizi degli anni 70 moltissimi altri musicisti seguirono il suo esempio.
I Beatles e Jimi Hendrix avevano dato risalto anche alle possibili esplorazioni sonore che l'evoluzione delle tecniche di registrazione consentivano, utilizzavano i primi strumenti "elettronici" (mellotron), e manipolavano i master in sala di registrazione.
La sperimentazione europea aveva già studiato le possibilità offerte dagli oscillatori e dai filtri e già a partire dai lavori di Edgar Varese utilizzava come componenti musicali rumori e silenzi.
Sul finire degli anni '70 tra gli ultimi echi del rock psichedelico si consolidò la tendenza nella nuova generazione di musicisti rock e jazz a fondere i rispettivi linguaggi ad altre musiche.
Da questo si originarono alcuni "generi", il jazzrock e il progressive che caratterizzarono la prima metà degli anni 70. Il progressive ebbe moltissime sfaccettature dalle produzioni più POP (GENESIS, CARAVAN, YES) a quelle più "colte" (Henry Cow, FRIPP e King Crimson etc.).
Il periodo storico favorevole, teatro di un grande movimento di massa generato dal '68 ricco di spinte creative e di curiosità intellettuali consentì una larga diffusione fra il pubblico di questa musica.

Le principali fonti a cui i progressive attinse furono:

La musica classica europea.

Dalle rielaborazioni di Janacek Bartok e Mussorgsky degli EL&P alle composizioni originali di Zappa o di FRIPP

La musica orientale, in particolare indiana.

L'uso di strumenti originali indiani che aveva caratterizzato i gruppi beat venne sostituito dalla presenza di veri e propri elementi strutturali come la divisione ritmica e la struttura melodica (Gong Steve Hillage)

il minimalismo

L'uso di frasi ritmiche melodiche sovrapposte ebbe un utilizzo diffuso, da Mike Oldfield a Brian Eno da Robert Fripp ai Soft Machine, dopo il successo di "IN C" di Terry Riley il minimalismo ebbe un seguito crescente che portò compositori come PHILIP GLASS al successo commerciale.

il jazz

Dopo IN A SILENT WAY di Miles Davis e la conseguente esplosione del jazzrock, moltissime bands utilizzarono improvvisatori jazz nelle loro file, in particolare in gruppi, alcuni dei quali appartenenti al cosiddetto Canterbury Rock, come i SOFT MACHINE, i NUCLEUS, i GONG, BRUFORD, BRAND X, KING CRIMSON , i MAGMA di Christian Vander si odono forti influenze jazzrock.

la sperimentazione europea

Questa influirà sulla prima produzione dei progressive tedesco (TANGERINE DREAM, ASHRA TEMPEL, KLAUS SCHULZE, FAUST, POPOL VUH) sul fronte della sperimentazione timbrica dovuta alla commercializzazione dei primi sintetizzatori analogici e sul rock di area Canterbury su fronte delle strutture (HENRY COW),

Il folk europeo

in particolare ebbero largo seguito rielaborazioni di temi appartenenti al folklore celtico e medioevale grazie a lavori di musicisti inglesi e francesi, ALAN STIVELL, GRYPHON, MALICORNE, DAN ARBRAS, FAIRPORT CONVENTION, PLANXTY, AMAZING BLONDEL che ispirarono molti protagonisti dell'epopea progressive.

Il progressive, a dire di Robert Fripp, esaurì la sua spinta innovativa nel 1975 Le formazioni più note del periodo, GENESIS, Emerson Lake & Palmer, Yes oramai inserite nella logica del business, sfornavano in lavori incentrati sulle canzonette da classifica mentre i gruppi meno fortunati si inabissavano nell'anonimato del 'underground

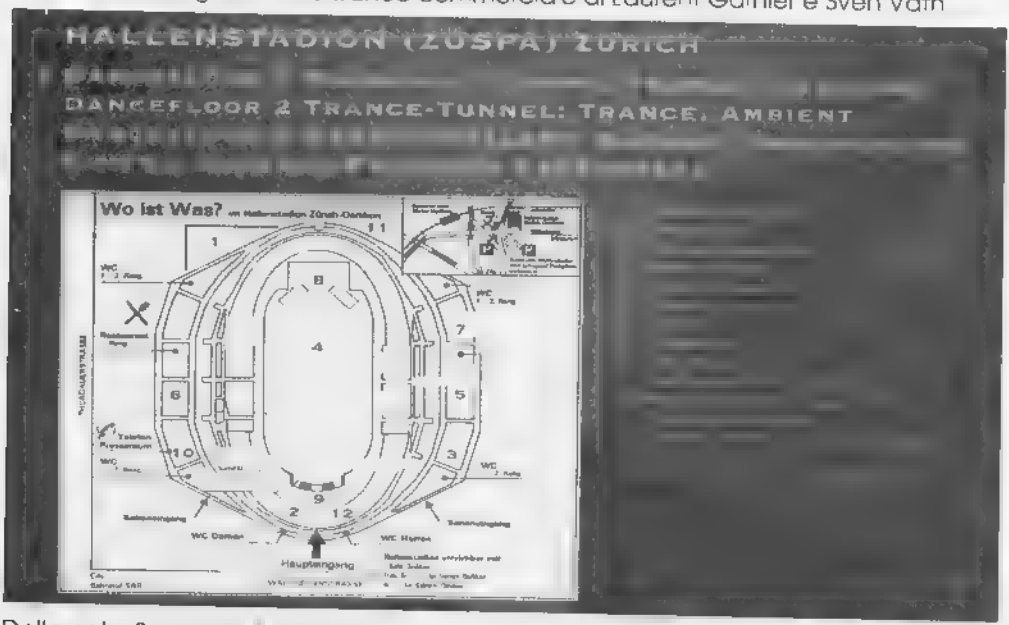
Anche l'italia ebbe i suoi gruppi progressivi, AREA, PERIGEO, PREMIATA, OSANNA, BANCO e molti altri, che pur non essendo esenti da atteggiamenti imitativi dei prodotti esteri, hanno dato vita ad interessanti fusioni fra rock, jazz, musica mediterranea e mediorientale e che come nel caso degli AREA precorrono di vent anni l'odierna WORLD MUSIC Di alcuni di questi musicisti vi parlerò in modo più approfondito nei futuri interventi

PAGANO
Via Prenestina, 375/b - ROMA ☎ 06/259.31.91
DISCHI - NASTRI - COMPACT DISC - LASER DISC - VIDEO MUSICALI - VIDEO FILM
VENDITA E NOLEGGIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
VASTO CATALOGO CASE E IMPORT USA - CANADA - EUROPA - GIAPPONE

ENERGY'93 di Andrea Benedetti

Indubbiamente le carte in regola per diventare un evento ce le aveva. 31 DJ, 7 gruppi dal vivo, tre sale (Mainhall Trance Tunnel e Garage Gallery), un cinema con proiezioni di computer animation, due after-hour. E evento è stato. Più di ventimila persone hanno affollato 'Hallenstadion di Zurigo il 28 Agosto regalando ai ravers, la sensazione di qualcosa di irripetibile.
E' il rave a cui tutti vorremmo andare: bel posto, ottimo impianto e soprattutto nessun incidente. E la musica? Certo su quella qualcosa da dire ci sarebbe. A Roma esiste una grande tradizione musicale in questo senso e le influenze di vari generi (dalla elettronica pura alla psichedelica dall'industriale alla acid-house) hanno creato un genere a parte, secondo me estremamente innovativo.
Dei DJ presenti a Energy '93 solo pochi mi hanno offerto dei momenti emozionanti. Kenny Larkin è stato una sicurezza. Ha riproposto con classe e coerenza il sound di Detroit e in questo senso può essere considerato l'unico DJ techno della serata. Jeff Mills è stato più duro del suo compaesano ed ha applicato quella tecnica che lo caratterizzava nei live con gli Underground Resistence.
Metteva un disco per pochissimo cogliendone il cuore e lo cambiava subito con una velocità impressionante. Non l'ho mai visto fermo. La sua mezz'ora è stata intensa anche se forse musicalmente poteva rischiare di più. Una menzione particolare va ad Electric Indigo, una ragazza austriaca che ha messo buona musica evitando pezzi commerciali e dimostrando un'ottima tecnica.
Il migliore a mio parere è stato proprio il nostro rappresentante, Max Durante che ha veramente rappresentato il suono di Roma proponendo le produzioni della SNS di Lory D, di Leo Anibaldi e della Sysmo. Il suo programma è stato il più vario e innovativo soprattutto se paragonato a DJ più conosciuti come Colin Dale e Lenny Dee che continuano a proporre una musica inutile e ripetitiva: la techno nella sua forma peggiore.
Stesso discorso vale per i rimanenti DJ fra cui forse solo DJ Hell si è salvato suonando della buona acid.
I live invece sono stati meglio. Hanno iniziato subito gli Automatic Sound Unlimited (il progetto audiografico di Max Durante e dei gemelli Marco e Fabrizio D'Arcangelo che dal vivo hanno riproposto impeccabilmente il loro ultimo EP che, a parte "Planet" che non mi piace molto, è sicuramente un disco da avere.
Dei gruppi acid ce ne sono stati tre: Structure, 303 Nation e Arpeggiators.
Partendo dal presupposto che nessuno dei tre è stato innovativo, bisogna dire che dal vivo 303 Nation e Structure sono stati bravissimi. Dalle loro Bassline (fra tutti e due i gruppi ce n'erano almeno cinque.) è uscita pura energia e in un ideale confronto do' la mia preferenza a Structure.
Totalmente negativa invece la musica degli Arpeggiators con ritmiche banali e noiose per cui vale lo stesso discorso fatto per Colin Dale e Lenny Dee. Come pure negativo è stato il live di Illuminate da Londra che ha proposto un Hardcore commerciale da giostra di Luna Park.
Nel 1990 questa musica era una simpatica novità, adesso mi sembra uno dei tanti modi per cercare di fare soldi.
Source ha presentato uno show molto suonato e scorrevole: se ha un senso il termine Trance, Source ne è un suo buon rappresentante.
Ho lasciato volutamente per ultimo Aphex Twin perchè merita un discorso a parte

Richard James ha introdotto tantissimi nuovi elementi nello sterile mondo del dancefloor, i tre volumi Analogue Bubblebath con lo pseudonimo Aphex Twin sono fondamentali il suo progetto Polygon Window è stato sicuramente il miglior disco della collana "sperimentale" della Warp e la sua "reconstruction" di "Zeroes and ones" dei Jesus Jones è bellissima, eppure a Zurigo non mi ha convinto
Il primo pezzo è stato molto coinvolgente, ma negli altri anche se le atmosfere erano nel suo stile, le ritmiche erano troppo semplici Forse è chiedere troppo ma io e anche altre persone, ci aspettavamo cose più particolari, più in linea con gli esempi fatti prima della sua produzione.
In ogni caso è stato il migliore, seduto all' indiana, riverso su suoi synth tutti aperti con i fili di fuori ha ipnotizzato l'Hallenstadion.
Nella sala 2 chiamata Trance Tunnel, il migliore è stato Mixmaster Morris da Londra (in base all'orario sul programma penso sia lui) che ha offerto due ore di pura ipnosi proponendo solo tappeti musicali senza alcuna ritmica. Grande vera trance collettiva, di certo migliore della trance commerciale di Laurent Garnier e Sven Vath



Della sala 3 non parlo perchè suonavano Garage, musica che non seguo, ma vedendo il programma che proponeva solo DJ svizzeri senza alcun ospite straniero, mi è sembrato che gli organizzatori non l abbiano curata molto
Quello che invece hanno curato è stato il cinema in cui hanno proiettato dai cartoni animati di Hanna e Barbera alla computer animation più sofisticata, il tutto amplificato con 8. 000 watt!
Che io sappia nulla dal punto di vista organizzativo è andato storto, i ragazzi della Energetic si sono dimostrati veramente svizzeri! A loro va il mio grazie e penso quello di tutti coloro che amano questo tipo di eventi.
A Zurigo il rave ha significato un incontro di persone che volevano solo divertirsi sentendo musica e ballando ed è questo l'unico significato che un rave dovrebbe avere! I ragazzi che sono stati là hanno capito chiaramente questo concetto e spero che in questo senso Energy '93 sia da esempio per molte persone, in Italia e soprattutto a Roma.

TECHNO YORK

di Luca de Gennaro

Al New Music Seminar di New York, quest'anno, il mondo della musica tecnologica e industriale ha avuto una grossa parte. Ogni sera abbiamo visto in azione djs e artisti di inaudito valore e di giorno abbiamo assistito ad incontri e dibattiti in cui si affrontavano le tematiche ed i problemi di questo ambiente.

Già la prima sera, prima dell'inizio ufficiale del Seminar, la rivista Project X dava un grande party privato all'Irving Plaza (abbiamo quasi sbattuto contro Bret Eston Ellis, l'autore di American Psycho, che si confondeva tra la folla di giovani ravers).

Alla consolle il newyorchese Keoki, i guru della scena techno di Los Angeles Doc Martin e l'ottimo tedesco Sven Vath. Tra le serate più d'impatto di quella settimana ricordiamo Haracore to Heaven, al Rit, con una ventina di artisti, dal nostro Digital Boy, ai Detroit All Stars (Juan Atkins, Eddie "Flashin" Fowkles, Blake Baxter e Kevin Saunderson), ai djs del Tresor di Berlino.

Ed ancora la festa della rivista californiana JRB, con gli Young American Primitive, Moby, Sven Vath, Steve Loria ed alcuni artisti hip hop giapponesi (!), ed il party finale al Tunnel (...), locale pazzesco riaperto per l'occasione dopo due anni di chiusura, con una serata che ha visto sul palco Program 2, Equinox, Armageddon, Dildos, Blaggers .TA, Sister Machine Gun, Moses On Acid e gli straordinari My Life With The Thrill Kill Kult di Chicago, interpreti del più deflagante crossover industriale che si possa sentire in concerto.

Beltram, Bones, Adam X, Miss Djax e Tony Fletcher erano tra i djs nelle due sale del Tunnel. Grande serata.

Non siamo stati al party della Plus 8, malgrado il gentile invito di Richie Hawtin, perchè era troppo lontano, a Long Island, e c'erano altre cose da vedere contemporaneamente. Abbiamo invece visto il concerto di Moby durante la serata inaugurale del Seminar al Palladium, che oltre a lui comprendeva concerti di Jungle Brothers, Robin S, Blue Man Group, James Taylor Quartet e Raging Slab e alla consolle Funkmaster Flex, Saunderson e Tony Garcia.

Moby in concerto è, come gran parte dei concerti techno senza strumentisti veri, una palla mortale e noioso e ripetitivo, anche se lui è simpatico.

Bella l'atmosfera al Limelight, il tempio della techno a New York nelle serate Disco 2000 del mercoledì. Sul palco Jaydee, Ultramarine, Evergreen e Moses On Acid, alla consolle i soliti più l'ottimo djparigino Laurent Garnier (gli "smart drinks" per la cronaca sono una fregatura).

Al dibattito sui rave i relatori erano l'organizzatore Matt E Silver, il PR Lora Michael, inventore della serata Future Shock al Limelight, Miss Djax dall'Olanda, Marcus Loffel della Logic dalla Germania, Frankie Bones, Adam X e Laurent Garnier. Anche Carl

Cox, Hawtin, Sven Vath, Keoki e Josh Wink intervenivano nella discussione, che però trattava argomenti già dibattuti due anni prima sempre al Seminar più o meno con la stessa gente.
E poi, al Seminar, c'è stata la presentazione di Lory D ai suoi discografici americani La Max B.It, etichetta di Los Angeles che ha tra i suoi artisti Mona Lisa Overdrive (il loro primo CD è bellissimo!) e Voices Of Kwahn, sta per pubblicare in USA il doppio ANTISYSTEM di Lory, preceduto da un remix di "Deviaction" e "Egocentrip".
Un aneddoto per i vecchi e nuovi psichedelici: il discografico che cura la pubblicazione in America del disco di Lory D è il figlio di Timothy Leary, il guru della psichedelia anni '70 e del cyberpunk anni '90. Come gira il mondo eh?

V.Corbino 27 (V.le Marconi)
Tel. 06/5570391

PLAYLIST

LORY D
(Sounds Never Seen)
- The Mover
- Leo Anibaldi
- Aphex Twin
- Underground Resistance
- Andrea Benedetti
  Eugenio Vatta
- Nurse with Wound
- Dive
- SPK
  Roger Waters

MARCO MICHELI
(Full Immersion)
- Analogue Bubblebath Vol. 1 AFX
- Antisystem LORY D
- Balance of Terror L.A.M.
- C.C. EP SWEET EXORCIST
- DJAX UP BEATS (Mentalità)
- Mantra MATERIAL
- Polygon Window POLYGON WINDOW
- The Art of Stalking SUBURBAN KNIGHT
- UTU KEN ISHI

GABRIELE RIZZO
(EL.EX.)
0) LORY D Antisystem - LEO ANIBALDI Cannibalia
1) THE MOVER 005
2) RANDOM XS Y.A.M.
3) SKULL Judgement Day
4) F.U.S E. F.U.
5) COSMIC MOVEMENT Red Planet
6) MAJOR MALFUNCTION (DJAX)
7) FULL IMMERSION
8) UTU KEN ISHI
9) THE ORB Assassin - a pari merito con Mantra MATERIAL
10) B12 Electro Soma

ANDREA BENEDETTI
(SNS Sysmo)
- LORY D Antisystem
- KRAFTWERK Numbers
- LEO ANIBALDI Muta
- FULL IMMERSION Nightdogs
- DREXCIYA Bubble Metropolis
- REESE Funky Funk Funk
  SNS 007
- RELOAD A Collection of Short Stories
- PHUTURE We Are Phuture
- APHEX TWIN tutto
- BRIAN ENO Apollo

MAX DURANTE
(Automatic Sound Unlimited)
- CAUSTIC WINDOW Joyrex J 9
- AFX Analog Bubblebath Vol. 3
- SNS 008
- ALIEN CHRIST Shock Tactics
- LEO ANIBALDI Translation of...
  AUTOMATIC SOUND UNLIMITED EP
- DREXCIYA Bubble Metropolis
- SKULL Serial Killer
- POLYGON WINDOW Iketa
- LIKE A TIM Dry EP

DAVIDE LOMBARDI
(Upground)
- THE COSMIC KOMMANDO
- SNS 007
- SNS 008
- CAUSTIC WINDOW Joyrex J 9
- ALIEN CHRIST Shock Tactics
- LORY D Antisystem
- MEAT BEAT MANIFESTO (APHEX TWIN Remix)
- JESUS JONES (APHEX TWIN Remix)
- DREXCIYA Bubble Metropolis
- LEO ANIBALDI Nothing Has Changed

SAY D.J.
(Childrome)
1) EQUINOX II Synod
2) COSMIC The Essence of Zen
3) SNS 007
4) CHILDROME EP (Sysmo)
5) TRAUMA Rythm
6) 0773 Synthetic Emotions
7) SUN ELECTRIC O'Locco
8) LORY D Antisystem
9) UTU Between the mirrors
10) AMORPHUS ANDROGYNUS

RICCARDO ROCCHI
(Virus)
- APHEX TWIN Selected Ambient Works 85/92
- RANDOM XS Y.A.M
  SNS 008
  ZERO ZONE Artificial
  DREXCIYA Bubble Metropolis
- POLYGON WINDOW Polygon Window
- LIKE A T.M Game Girl
- STEVE POINTDEXTER 190 Octane
- CHINA WHITE C.Plex
- AFX Analog Bubblebath Vol. 3
- KRAFTWERK Radioactivity

SANDRO GALLI
- THE MOVER Frontal Sickness part. II
- UR Acid Rain
- MESCALINUM UNITED
- CAUSTIC WINDOW Joyrex J 9
- SUBURBAN KNIGHT The Art of Stalking
- F.U.S.E. F U
- ALIEN CHRIST Shock Tactics
  SNS 008
- FULL IMMERSION
- AFX Universal Indicator

FABIO RIETTI
1) LEO ANIBALDI - Cannibala
2) CAUSTIC WINDOW Joyrex J 9
3) ALIEN CHRIST Shock Tactics
4) TERRACE My Beautiful Garden
5) ACID JESUS
6) FULL IMMERSION
7) THE MOVER The Possessed
8) LEO ANIBALDI Nothing Has Changed
9) DREXCIYA Bubble Metropolis
10) UR Acid Rain

DYNAMIC WAVE
- CAUSTIC WINDOW Joyrex J 9
- LEO ANIBALDI Nothing Has Changed
- SNS 007
- SNS 008
- THE MOVER Frontal Sickness part. II
- SHIVER 001 Phobos
  DREXCIYA Bubble Metropolis
- JESUS JONES (APHEX TWIN Remix)
- AIR LIQUID Liquid Air

FRANKIE BIT
(Tunnel)
00 DIGITAL DREAM Trancemigration
01 SNS 008
02 THE MEN FROM DELBOSCA Boscaland Vol 3
03 NAD Habibi Halua EP
04 AUTOMATIC SOUND UNLIMITED Inedito Energy '93
05 VAX FOR TRAX Alien Connection
06 AFX Universal Indicator
07 CBM 64 Last Ninja 2
08 SPIRIT PEOPLE Inside Out
09 EVOLUTION Vol 4

REMIX
(The Sound of Future)
1) THE BLACK DOG Temple of Transparent Balls
2) FRUGIVOR Digitrax (four 7" promo)
3) DAVE ANGEL New Orchestrations EP
4) EX 21
5) APOLLO 440 Rumble EP
6) EX 18
7) F.U.S.E. Train Tracks
8) SPACE TIME CONTINUUM Fluorescence EP
9) EX 20
10) DAVE ANGEL Original Man

DISCO PIU VOTATO:

DREXCIYA
Bubble Metropolis (UR)

ETICHETTA PIU' VOTATA:

SOUNDS NEVER SEEN

SOUNDS NEVER SEEN

∩⊆∉⊂⊇ognuno ha il suo bagaglio musicale ⊂∉⊆∩ più che un'et chetta è un progetto ∉∉∩ la cosa predominante nel progetto è l avanguardia della mentalità Ogni cosa che va cancellando il passato creando un anno zero è la musica da ascoltare, soprattutto in questo periodo in cui non c'è spazio per l'arte, ma solo per il commercio. se un prodotto vende viene preso in considerazione, se non è immediato, in linea con ciò che gira viene abbandonato, cancellato E' come una censura

AB: Una censura culturale...

LD: Comunque tutto questo fa scaturire la reazione di chi fa questa musica, che non si arrende a nessun ostacolo, perche gli ostacoli ci danno ispirazione per creare qualcosa che disgrega le convinzioni usuali del mondo reale... Alla fine è un progetto di realtà sognante cioè di una realtà che è analitica al 100% nella purezza dei fatti e sognante nella teorizzazione del cambiamento

AB: Certo è un concetto troppo radicale per essere accettato però ha già dato dei risultati, piccoli, ma significativi. Secondo me è simile a certi concetti psichedelici solo che in quel caso l'accesso alla coscienza era dato dall'uso di droghe cosa che alla lunga si è rivelata un'arma a doppio taglio. Se da una parte ti apriva le porte della percezione, dall'altra l'uso eccessivo che se n'è fatto a portato in molte persone uno scollamento dalla realtà Erano tutti troppo fuori per capire ch. li stava fregando Oltretutto le droghe in genere sono diventate un bene di consumo come tanti altri non è più un esperienza mistica ma una necessità per il sabato sera o un rifugio da sé stessi Però i concetti di base erano giusti . non sarebbe male una seconda psichedelia...

LD Arrivando a monte del problema, il fatto è che sulla Terra siamo troppi non c'è spazio per tutti La selezione naturale che c'è in questo periodo storico di sovrappopolazione mondiale non permetterà nulla. Solo chi saprà adattarsi senza perdersi né venders sopravviverà, il resto sarà casuale, legato alla fortuna La psichedelia negli anni '70 era giusta, e nata da chimici poeti, scrittori, registi, un pò come il viaggio extracorporeo con cui accedi all'inconscio. però sono esperienze troppo radicali cioè faccio gli esperimenti per capire perchè vivo o vivo . Come fai a decidere uno vorrebbe fare tutte e due le cose, ma è difficile . Penso però che la comunicazione raggiungerà livelli superiori a quelli di oggi in poco tempo anche grazie alla musica che stiamo facendo come pionieri Anche se non ci saranno riscontri commerciali continueremo a farla.

EV: Magari cercando di ricreare nella gente quelle sensazioni che noi proviamo ascoltando la musica che ci piace,tutte sensazioni che poi mettiamo nelle nostre situazioni musicali...

LD Ecco un piccolo problema Hai detto "situazioni musicali", ma non è esatto.

EV: Di certo non sono canzoni nel senso classico. Diciamo che noi non facciamo canzoni, per noi le canzoni sono morte (risate)

AB: Anche la Techno è morta.
EV: Forse solo i distributori la chiamano così
LD: Direi di più la Techno non è mai esistita. E' stata solo un'allucinazione di gruppo. Molta gente crede di aver visto e di aver sentito, ma sono solo immagini e suoni che abbiamo proiettato nella mente. Presto queste creature vivranno nei pensieri dei nuovi pionieri. Per tagliare corto, un continuo susseguirsi, susseguirsi, stop, Rewind, Stop, Play: tornando un po' indietro, a Detroit però è esistita. È stata una realtà per pochissime persone ed è rimasta tale, però ha fatto capire che fenomeni che nascono dentro una casa possono influenzare il mercato discografico.
Anche a Roma è esistita e in qualche altro posto in Italia, poi come al solito sono arrivati... come posso dire...
AB: I ladri.
LD: Sì, i ladri che prendono rimpastano danno una dolcificata e rimettono in commercio. Non faccio neanche i nomi perchè non lo meritano neanche. Non sono neppure più persone, sono come uno strato di ossido.
AB: Peggio del calcare delle lavatrici...
LD: Ci vuole uno sgrassatore fatto di frequenze: da DCO, di PCM come possiamo vedere qui, di un sampler oppure l'SH...
EV: un VCO.
LD: Infatti è più potente. E poi abbiamo la Roland 909.
EV: Un primo PCM.
LD: Un PCM sperimentale diciamo: chiamata religiosamente 9 0 9 che è un nome che quando si pronuncia da' un tocco di magico...
EV: C'è stato pure chi ne ha coperto la sigla mentre suonava dal vivo.
LD: Infatti c'è chi ha presunto di esserne lo scopritore coprendo miseramente dal vivo la sua batteria con un nastro adesivo nero. (risate)
AB: Certo noi scherziamo però questa storia della violenza nei rave sta creando dei problemi. Soprattutto perchè c'è chi strumentalizza l'informazione facendo sembrare la musica il problema di tutto.
LD: A Roma 7 milioni di abitanti, traffico dalle 7 di mattina alle 7 di mattina, gente esaurita, costantemente sotto tensione, televisione come unico sfogo psico-sessuale, spazio per mentalità diversa dallo strato, zero. E' normale che i problemi vengono fuori. Comunque non voglio neanche affrontare tematiche così difficili con superficialità. Di sicuro c'è che noi non fomentiamo la violenza, noi facciamo solo musica e questo deve essere chiaro. D'altronde è il sistema consumistico che ha creato tutto questo. Siamo imbottiti di pubblicità dalla mattina alla sera.
AB: Ormai la differenza fra realtà e finzione è perlomeno sottile.
LD: Certo. Ci bombardano il cervello. È difficile astrarsi. Quando hai 12-13 anni la musica ha un grande potere, ti apre un mondo nuovo distaccandoti dalla realtà. Anche la musica più brutta è meglio del caos di tutti i giorni. Assimili quello che ricevi. Purtroppo oggi non c'è più spazio per la musica, quella vera o la non-musica, che è la stessa cosa, oggi bisogna sopravvivere, i bisogni sono altri: soldi, auto, televisione, viaggi organizzati, cose che tutti DEVONO avere. Sembra fantascienza ma la musica in tutto questo non ha più spazio se non come bene di consumo: accendere, subire, spegnere e non chiedersi nulla. Cose semplici, motivetti facili. Meno pensi meglio è.
La dance è nata così, una musica di plastica, una chiave per tutti e da tutti fruibile. Però facendo così hanno creato involontariamente un nemico, un virus, uno specchio di negativo, il punto di partenza da cui siamo partiti.
AB: Comunque a Roma nonostante tutto si è costruito qualcosa. Una piccola realtà che è diventata grande.

LD: Per raccontarla in breve cominciò tutto nel 1986/87 dove a Roma c'è stata una grande diffusione di una musica molto innovativa, l'Hip-Hop che ci aveva fatto capire che esisteva anche altra musica, diversa da quella che sentivamo e che ci ha aperto la mente verso cose nuove.
Poco dopo venne fuori l'House Grande fermento notizie su molti giornali, Warehouse a Londra e tante altre storie Passa un anno Nel 1988 ci sono le gare DMC con la finale svolta a Londra e là nuovi termini entrano nel nostro vocabolario "rave", "Freestyle", "Techno",cose che risalgono a '88 come ufficializzazione anche se dalle nostre parti, a livello di pezzi già si era sentito qualcosa dall'85
Visto che ero a Londra sono andato ad un rave, l'ENERGY con Frankie Bones Situazione completamente pacifica, solo gente che si diverte Il concetto viene trasportato a Roma "Stop the violence", "The Rose Rave", "Stop the racism" Vengono invitati grandi artisti come Bones, Betram, Adamski, De Wulf Poi N Joy, Bizzarre Inc , LFO, Underground Resistence, Plus 8 e tantissimi altri Roma ha visto i migliori artisti da tutto il mondo esibirsi in tendoni pieni di gente che si voleva ribellare alla monotonia e al perbenismo romano. giornali e la televisione iniziano a parlarne, un po per reale interesse, un pò per moda, però rinchiusi in una mentalità ristretta evidenziano il fatto che la gente balla fino alla mattina piena di pasticche o di ideologie estremiste evitando di dare voce a tutti quelli, e sono tanti, che amano questa musica indipendentemente da tutto Dando risalto a quegli aspetti non hanno fatto altro che fomentare altri ragazzi a comportarsi negativamente, a far credere che il rave è un luogo di perdizione in cui poter sfogare le proprie rabbie, ottenendo il contrario di quello che volevano o forse raggiungendo proprio il loro scopo
Il rave per chi l'ha organizzato è stato solo un evento musicale e niente più. Questo per quanto riguarda l'inizio, perchè poi il rave è stato flagellato, frustrato, massacrato da persone che hanno cercato il business organizzando cose approssimative e poco professionali.
In questo senso per il rave vale lo stesso discorso fatto per la Techno cioè i rave non sono mai esistiti, a parte come ho detto "Rose Rave", "Stop the Violence", in parte "Red, Hot and Dance" e ovviamente i primissimi rave "Rage" e "Biology" organizzati ad Euritmia nell'89 da Chicco Furlotti con Mauro Tannino ed io A proposito di questo allora parliamo dell'origine di tutto: La Casa, 1988 sulla Cassia, biglietti aerografati da me e distribuiti da Mauro, Chicco ed io Oppure l'Opera, un buchetto con pochissima gente, sembrava una setta segreta
Questo per quanto riguarda il passato, per il futuro non si deve sapere nulla, bisogna rimanere sintonizzati...
AB Eugenio sembra un pò spento. Forse l'abbiamo distrutto con questi discorsi In fondo viene da un altro mondo!
LD Eugenio Vatta è un personaggio mistico della SNS che compare nei sabba una volta l'anno. Lavora all'interno delle sue conoscenze e ruba segreti negli altri studi, anzi campiona A proposito come si chiama il tuo campionatore?
EV: Emax 2, il terminale Emax.
LD: Dai, diciamo i punti a favore dell'Emax 2.
EV. Velocità di operazione, ergonomia, qualità sonora molto personale e molto potente, filtri d'azione semplici da usare ma molto efficaci, grandi soddisfazioni in un controllo diretto della macchina dal vivo, possibilità di fare ciò che qualsiasi tastierista non può fare con semplici DCO, VCO e PCM Quello che può fare il campionatore è infinito, lo può bruciare solo la polvere.
LD: Come l'SNS ∂∩∩∉∂≠∩⊥⊥Π2

RE$MIX
BY STUDIO WATT
THE SOUND OF FUTURE
Import record
Via del Fiume 1a • Tel/fax 06/3611751

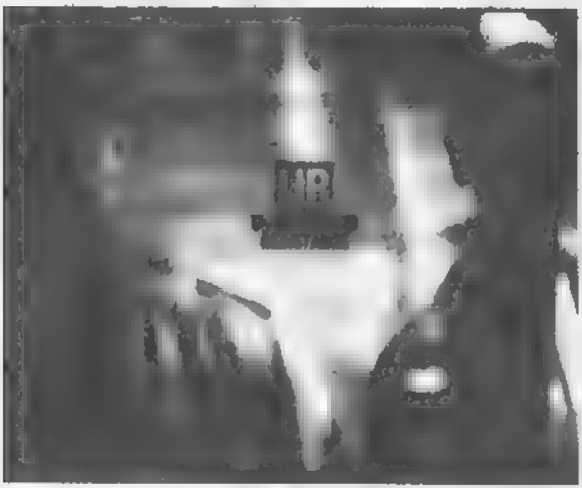
SINAPSI
ROTTERDAM-BROOKLYN-St.PAULI-ROME
MARSEILLE-FRANKFURT-GENOVA-LAGOS

L'IMPORTAZIONE
DISCOGRAFICA
FOTT NTE
SPECIALIZZATA
IN
MUSICA ELETTRONICA
distribuzione e vendita per corrispondenza
tel.fax 010/291818

GLI ULTIMI MESSAGGERI TECHNO

di Andrea Benedetti

Provate a chiedere a vostra madre o al giornalaio sotto casa se ha mai sentito la parola Techno. Probabilmente vi dirà di sì. Ormai la si sente un pò dappertutto, nelle classifiche di network radiofonici furbi e cavalcatori di mode come Radio Deejay o in programmi discutibili come "After Hour" su Videomusic o peggio ancora sulle copertine di compilation dai nomi ripugnanti tipo "Miscela esplosiva" o "Martello". Il metodo è il solito: creare una moda, un prodotto da smerciare. Come è stato per il Rap, l'House e il Grunge (il primo genere musicale da indossare), anche la Techno ha pagato lo scotto della carenza di mezzi economici rispetto a strutture organizzate per lo sfruttamento commerciale. Ma se Rap e Grunge alla fine sono riusciti a difendere la loro integrità artistica, l'House e soprattutto la Techno non ce l'hanno fatta, schiacciati nel confine della musica dance non sono mai state considerati generi musicali "seri".



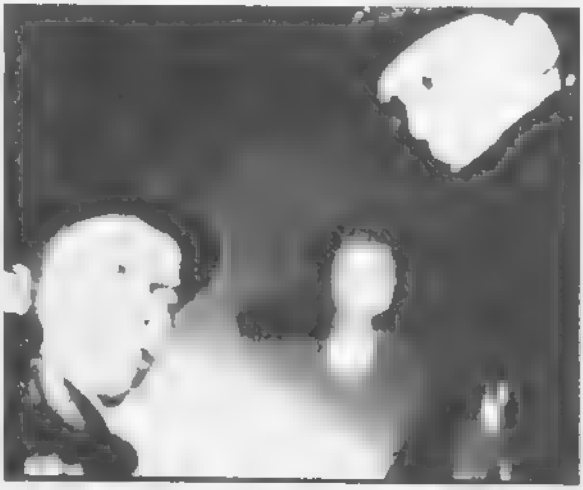
L'House, scippata agli inventori di Chicago dai manipolatori newyorchesi, è divenuta un prodotto di mero consumo, mentre la Techno è considerata una specie di mostro tentacolare tritaorecchie e spaccacervelli. Di certo non era questa l'idea di Juan Atkins, il "papà" della Techno, colui che ha dato inizio a tutto. Il suo amore per la musica elettronica europea e in particolare per Kraftwerk lo aveva portato, assieme al collega di viaggio Richard Davies aka 3070, a delineare una nuova sonorità che fondesse indissolubilmente la cultura musicale nera con quella bianca: ritmo e atmosfere tecnologiche come diceva Derrick May altro santone tecnologico "era come rinchiudere nello stesso ascensore George Clinton e i Kraftwerk"

Dal 1985 con la sua etichetta, la Metroplex, Atkins ha cercato di diffondere le sue idee, affiancato da Derrick May e Kevin Saunderson e dalle loro due etichette, rispettivamente la Transmat e la KMS e probabilmente vi è riuscito visto che nel 1987/88 la musica di Detroit, sospinta dal successo mondiale di "Big Fun" degli Inner City, divenne in tutta Europa un grande fenomeno, influenzando parallelamente all'House tutta la dance music odierna.

Ma l'idea che abbiamo noi oggi di Techno è stata influenzata più che dal lavoro di Atkins da un'altra etichetta sempre di Detroit: l'Underground Resistence

Iniziato nel 1990 grazie a Mike Banks e Jeff Mills, il progetto Underground Resistence ha ampliato i concetti della Techno espressi
dei loro predecessori, introducendo un concetto nuovissimo in campo musicale che vedeva l'etichetta discografica come protagonista del disco rispetto all'artista.

il logo dell'etichetta diviene così simbolo di una linea teorica ben precisa, una garanzia di coerenza.
Sin dai primi dischi l'influenza dei Kraftwerk era evidente e ciò che ne risultava, anche se più incisiva e dinamica di quella di Atkins, May e Saunderson, era in ogni caso pura Techno, musica in continua evoluzione dove black music ed elettronica si univano indissolubilmente



Da qualche tempo il duo iniziale si è separato. Non sappiamo i motivi ed è difficile scoprirlo anche se entrambi dichiarano di avere un grande rispetto reciproco. Il progetto UR ora è in mano al solo Mike Banks, mentre Jeff Mills fa la spola fra l'America e la Germania dove lavora con successo come DJ e dove ha creato una nuova etichetta la Axis distribuita in Europa dalla distribuzione tedesca Tresor. Finora in Italia della Axis sono arrivati un mix e due doppi LP, WAVEFORM TRASMISSION e ATLANTIS che fanno intravedere grandi sviluppi.
Situazione totalmente diversa invece per Mike Banks: ventisei dischi e un grande rispetto da parte di tutta la popolazione tecnologica fanno della "sua" etichetta un vero e proprio simbolo. Tutta la famiglia UR (oltre a "Mad" Mike ci sono D-Ha, il veterano Eddie "Flashin'" Fowkles, Alan Oldham alias DJ T-1000 e chissà chi altro) vive ancora a Detroit dove la maestosità degli stabilimenti della Ford non riescono a nascondere i disagi di una società collassata come quella americana in cui interazione razziale e difficoltà economiche sono i problemi centrali.
Mike Banks e Jeff Mills insieme hanno gettato un ponte fra Juan Atkins l'iniziatore e quella che molti in Europa chiamano impropriamente Techno, sono loro gli ultimi alfieri di questa musica così indefinibile eppure così saccheggiata in diverse maniere, come risulta dalle interviste seguenti. Underground Resistence e Axis rappresentano oggi, assieme alla Metroplex di Juan Atkins e alla Transmat di Derrick May, LA TECHNO, l'unica che può oggi essere chiamata tale. Il resto sono bugie di commercianti.

Se volete avere i dischi di queste etichette anche più introvabili potete cercarli da **REMIX** Via del Fiume 1/A a ROMA oppure ordinarli direttamente a Detroit alla **SUBMERGE** una distribuzione che si occupa di spedire (anche per posta) in tutto il mondo i prodotti delle principali etichette di Detroit. Per contatti e ordini: **Alvin 001 - 313 - 773 7373**

UNDERGROUND RESISTANCE

intervista a Mike Banks

di Andrea Benedetti

- Mike puoi darci una tua definizione di Techno?
La Techno è una musica basata sulla sperimentazione. Qui a Detroit per definire la nostra musica usiamo le parole che ci ha insegnato il Capitano Kirk "Andare dove nessun uomo è andato prima"!
- Come e quando è nata la Techno?
Penso che la Techno sia nata quando sono stati inventati i sintetizzatori e da allora è iniziato il viaggio verso il futuro. Kraftwerk, Yellow Magic Orchestra, Tangerine Dream e i Parliament\Funkadelic di George Clinton.
- Cosa pensi di Juan Atkins, Derrick May e Kevin Saunderson?
Li rispetto, li ammiro e li sosterrò per sempre! Specialmente Juan, perchè qui a Detroit ha iniziato tutto per noi. E' lui il generale della flotta stellare!
- Nel passato ci sono state collaborazioni fra Detroit e Chicago o Brooklyn? E quali differenze ci sono tra queste tre città?
Detroit e Chicago sono molto vicine, non solo geograficamente, ma anche nel cuore e nell'anima. Le comunità nere di entrambe queste città provengono dagli stati del Sud da cui, negli anni '40 e '50, migrarono verso Nord in cerca di una vita migliore. Questa gente provò le stesse privazioni e frustrazioni nelle loro nuove sistemazioni al Nord e condivisero lo stesso amore per la musica gospel e i blues. Ancora oggi amano la stessa musica, House e Techno. Durante gli anni Ottanta gli abitanti di Detroit furono i primi fuori da Chicago a ballare l'House e Chicago fu la prima città ad ascoltare la Techno di Detroit. Le collaborazioni fra Paris Grey e Kevin Saunderson con gli Inner City dimostrano questo legame comune.
- Pensi che la Techno venga solo da Detroit o c'è qualcun altro in America o in Europa che ha capito la filosofia Techno?
La Techno è una musica universale. Non è riconducibile a nessun posto sul nostro piccolo pianeta. Potrebbe aver avuto le sue origini in Germania o a Detroit, ma non avendo quasi per niente parole è facilmente comprensibile da moltissime persone, anche da alieni provenienti dallo spazio.
Eventualmente potrebbe essere la nostra prima forma di comunicazione con popolazioni di altri mondi o con gli animali. Gli animali e gli uomini primitivi per migliaia di anni hanno usato suoni per comunicare. Oggi l'uomo è piuttosto in ritardo nell'uso di suoni nella intercomunicazione. Un raro esempio può essere il codice Morse.
- Senti come è ora la situazione a Detroit?
La situazione a Detroit è buona, verso l'alto. E' tutto così brutto che non ci sono altri modi, in ogni caso è up.
- Quali sono le tue influenze musicali?
Kraftwerk, Mantronix, Public Enemy, George Clinton e DJ Pierre.
- Che musica ascolti nel tempo libero?
House, Gospel, Jazz, Techno, Hip Hop e Miami Bass!!!
- Come è iniziata l'esperienza UR?
UR è iniziata ufficialmente nel 1990, ma Jeff Mills ed io avevamo lavorato insieme da molto tempo prima! Nel 1990 comunque decidemmo che Detroit avesse bisogno di un team d'assalto nella guerra contro la programmazione dei network commerciali, sia audio che video: nel 1990 iniziò l'attacco.

- C'è sempre molto mistero sui componenti degli UR. Ci puoi rivelare qualcosa?
La ragione per cui non mostriamo le nostre faccie o citiamo i nostri nomi è perchè crediamo che "i suoni sono molto piu' importanti di quello che noi saremo". Ognuno che si unisce alla Resistence è un membro di questa task force d' elite!

Ci siete sempre voi degli UR dietro Hard Wax e Red Planet? Ci puoi fornire qualche informazione su queste due etichette?
Non posso rispondere a queste domande.
- Rispetto a Metroplex, KMS e Transmat, Underground Resistence rappresenta la linea dura della Techno. Come mai questa scelta?
No, non siamo duri riguardo ai suoni che usiamo. Abbiamo fatto cose con influenze jazz (UR 005 Nation to Nation) o House come Yolanda (UR 001)
Siamo duri come atteggiamento. E' semplice, veniamo da Detroit, siamo il prodotto di ciò che ci circonda e spesso la nostra musica esprime queste situazioni. Vivendo qui potresti diventare una macchina senza emozioni come T 1000 in Terminator 2 o Predator! Questo è il motivo delle nostre scelte.
- Quali sono i dischi che preferisci della vostra produzione?
Elimination, Astral Apache, Jupiter Jazz, Amazon e Final Frontier, ma a dire la verità mi piacciono tutti perchè ognuno rappresenta qualcosa di differente.
- Come vedi la scena dance oggi?
Questa risposta può essere collegata a quella che mi hai fatto prima riguardo chi abbia realmente compreso la nostra filosofia musicale. Bene, penso che molta gente sentendo questa musica vi si avvicini, ritornando alle sue radici primitive poiché è facilmente percepibile dai sensi umani. Ma un conto è avvicinarvisi, un altro è crearla. Devi capire, come ti ho detto prima, l'unica legge nella musica Techno è "andare dove nessun uomo è andato prima". Ci sono infinite combinazioni di ritmi e suoni che ancora debbono essere esplorati.
Qui a Detroit questa è la situazione, la nostra musica è creata qui!
Attualmente noi siamo fortunati, credo. Ci sono pochi posti deprimenti, inospitali e pericolosi come Detroit per creare musica. Qui non c'è nulla che puoi fare se non usare la tua immaginazione.
Per questo i nostri dischi spesso non sono pezzi da classifica, non è per questo che vengono fatti. Mi rendo conto che qualcuno copia altri dischi per fare un disco di successo e sfortunatamente tutto questo ci fa tornare indietro invece di andare avanti e tutto ciò non fa che rovinare il nostro lavoro.
- Mike come immagini la dance del futuro?
Suoni udibili solo tramite orecchie digitali e colori e immagini visibili tramite occhi bionici! Comunicazioni con alieni e animali attraverso musica Techno!

DISCOGRAFIA CONSIGLIATA:

Mix/12":

Sonic EP
- X-101
- Punisher
- The Final Frontier 003
- Darkstar
- Drexciya
- X-101

LP:
- Revolution for Change
- X-102 The Rings of Saturn

UR
UNDERGROUND
RESISTANCE

AXIS

intervista a Jeff Mills

di Andrea Benedetti e Max Durante

Jeff puoi delineare una piccola storia della Techno?
Il suono Techno di Detroit è un derivato di molte influenze. All' inizio eravamo esposti a grandi quantità di musica d'importazione disponibile da pochi rivenditori e nelle radio locali
- Quali sono le linee principali della filosofia Techno?
E' quello che è ("It is what it is" è un pezzo famoso di Derrick May uscito su Transmat nel 1988 N. d R.)
Senso del progresso
La Techno è una costante corsa verso il futuro
- Pensi che queste idee siano ancora vive oggi? E quali artisti ne sono portavoce?
Quelli che hanno la volontà di apprendere e di capire non perderanno mai il desiderio.
- Nel passato ci sono state collaborazioni fra Detroit, Chicago e Brooklyn? E quali differenze ci sono fra queste tre città musicalmente?
Il discorso Techno nelle tre città è molto diverso Differenti basi costruiscono differenti strutture.
Quali sono le tue influenze musicali e che tipo di musica ascolti nel tempo libero?
Influenze : Anticonformismo
L'arte della prospettiva
Semplicità
Musica nel tempo libero : Tutto ciò che è progressivo
- Come mai non sei più negli Underground Resistence?
Semplicemente una differenza di prospettive Io creo composizioni dall'angolo dell'ideologia.
In questo periodo lavori spesso in Europa Che tipo di differenze vedi con gli Stati Uniti musicalmente parlando?
Il desiderio di capire è più grande in Europa. Questo crea sistema di supporto per idee innovative. La musica negli Stati Uniti ha bisogno di elementi che non si trovano nella musica Techno.
- Nei tuoi LP WAVEFORM TRANSMISSION vol 1 e ATLANTIS ci sono due pezzi "The Hacker" e "Eruption" in cui sperimenti nuovi arrangiamenti ritmici rispetto a quelli usuali della Techno, ce ne puoi parlare?
Sono frutto di sperimentazione - Techno
- Conosci qualche disco italiano?
Si
- Quali sono i tuoi progetti per il futuro?
X-104 e WAVEFORM TRANSMISSION vol 3
- Come immagini la dance del futuro?
La dance del futuro sarà una derivazione di quella di oggi

DISCOGRAFIA CONSIGLIATA:

Mix/12" - Eruption
LP: - Waveform Transmission vol. 1
- Atlantis

SPETTRI SONORI: AI LIMITI DELL'INFINITO

di Roberto Gallipari

A mio fratello Claudio, abile manipolatore ed affettuoso contaminatore tecnologico; al suo perenne odore di stagno.

"Benvenuta, o gioia/benvenuto, sole/benvenuta, gioia, tu e tutto quanto ti è attorno". tratto da *Love, yes,*
testo di Keats, musica di S.Brown.

1. Alle soglie della conoscenza

Da studi effettuati durante l'ultimo secolo, si è appurato che il cervello è un organo ricetrasmittente (1) il quale contiene, nelle aree che mediano le emozioni (amigdala e ipotalamo) una grande quantità di neurotrasmettitori (2). Si potrà stimolare o diminuire tale quantità attraverso pratiche religiose (3), modifiche nell'alimentazione (4) e somministrazione di droghe (5). L'attività elettrica del cervello è determina-

(1) In accordo a tale metafora leggere interessante *Percezioni di realtà* di Albert Hoffman. Collana Millelire Stampa Alternativa 1993

(2) *"( ) Il rapporto tra mente e materia comincia a chiarirsi si scoprì che le aree del cervello che mediano le nostre emozioni amigdala e ipotalamo, conosciuto anche come il "cervello del cervello" sono particolarmente ricche di sostanze appartenenti al gruppo dei neurotrasmettitori. Ciò comportava che dove i processi di pensiero sono numerosi (dove cioè vi sono molti agglomerati di neuroni) abbondano anche le sostanze chimiche associate al pensiero" ( ) il funzionamento della corteccia cerebrale è controllato dai livelli di attivazione di tre messaggeri chimici (neurotrasmettitori) noradrenalina e dopamina (eccitanti) serotonina (calmante) vi sono poi neuromoni quali l'acetilcolina (ACh) con effetto eccitante e le endorfine (morfine organiche) (prodotte naturalmente dall'organismo umano nei periodi in cui è sottoposto a stress, hanno formule chimiche simili ai tranquillanti artificiali prodotti dalle case farmaceutiche N.d.A.) con effetto inibente sul dolore. La melatonina è invece un ormone ghiandolare i cui effetti si rivelano anche in circolo" Tratto da La Psicologia Coscienziale e i suoi Fondamenti, E. Maimone e F. Piconeri, Editrice Paleanio, 1985*

"Ora ci si rendeva conto che il cervello non invia semplicemente gli impulsi che viaggiano in linea retta lungo gli assoni i tronchi dei neuroni, ma che fa circolare liberamente l'intelligenza per tutto lo spazio interno del corpo. Al pari dei neuroni che sono sistemati lungo tutto il sistema nervoso, i monociti del sistema immunitario lavorano attraverso il flusso sanguigno e hanno così libero accesso a qualsiasi altra cellula del corpo. Dotato di un vocabolario capace di rispecchiare il sistema nervoso nella sua complessità, il sistema immunitario invia e riceve messaggi altrettanto variegati. Se sentirsi felici tristi pensierosi eccitati eccetera richiede la produzione di neuropeptidi e neurotrasmettitori nelle nostre cellule cerebrali, allora anche le nostre cellule immunitarie debbono essere felici, tristi pensierose eccitate - debbono essere capaci di esprimere tutta la gamma di "parole" che i neuroni inviano" Deepak Chopra, *Guarirsi da dentro*, p. 64 Sperling & Kupfer Editori, Milano, 1992

"Nel 1954 il fisiologo James Olds scoprì un'altra funzione dell'ipotalamo alquanto allarmante. Esso contiene una zona che quando viene stimolata da origine apparentemente a un intensa sensazione di piacere. Un elettrodo collegato al centro del piacere di un ratto disposto in modo tale che lo stimolo possa essere provocato dallo stesso animale, viene messo in funzione fino a 8.000 volte all'ora per ore o giorni di seguito preferendolo al cibo al sesso e al sonno. Evidentemente tutte le cose desiderabili nella vita lo sono solo in quanto stimolano il centro del piacere. Stimolando direttamente questo centro tutte le altre cose non sono più necessarie" Il libro di biologia Isaac Asimov. Arnoldo Mondadori Editore. Milano 1987. Sullo stesso principio è scusso da Asimov, è stato scritto agghiacciante libro *Cervello* di Robin Cook. I grandi tascabili Bompiani, 1988

(3) Sono stati pubblicati moltissimi testi, con differenti gradi di difficoltà di lettura, sulla meditazione sulle scienze religiose e filosofie orientali ed argomenti quali astrologia, il bioritmo, l'aura di Kirlian, le ESP. Sono tutti, in un modo o nell'altro, validissimi.

(4) Vedasi a proposito interessante articolo *La nuova frontiera della ricerca psichedelica* di FrattA ex apparso su *Decoder* n. 7. Shake Edizioni Underground, Milano, 1992. Oltre ai suggerimenti contenuti nell'articolo, si consiglia l'assunzione da 1.000 a 1.200 mg al giorno di colina, contenuta nel tuorlo dell'uovo, spinaci crudi,

ta dall'emissione di quattro particolari spettri di frequenze (6) registrabili dall'*EEG* e ricreabili per mezzo del *biofeedback* (7). Esso inoltre possiede capacità curative; viene influenzato sia dall'esterno che dall'interno, confermando così la sua appartenenza a un "ciclo aperto".

Per quest'ultimo fine, la teoria che ci appare più interessante è quella della dualità, che segue il modello della meccanica quantistica, scienza nata nel dopoguerra e tornata di recente alla ribalta. Tale 'fisica dell'ultra microscopico' impone che una particella può essere simultaneamente in luoghi diversi e può percorrere nello stesso tempo cammini diversi pur restando una ed indivisibile. Non si potrà, quindi, agire su un'unica particella, senza scomodare una sua 'gemella' che si trova, magari, a milioni di chilometri di distanza. L'inseparabilità di tale sistema dualistico di particelle veniva chiamato, in passato, 'doppia visita' e, per quanto assurdo possa apparire, è l'unico che riesce a rendere credibile il funzionamento di quella complessa organizzazione ricetrasmittente che è il nostro cervello, nonché a far luce in maniera efficace su fenomeni mistici ed altre ipotesi spiegabili, attualmente, solo in parte. In questo articolo ci occuperemo di numerose situazioni che apparentemente ci appaiono poco credibili e che pure fanno già parte della nostra vita quotidiana in questa società.

L'altro organo che in questo momento ci interessa, ai fini dell'argomento, è l'orecchio. Da studi avanzati svoltisi di recente per l'applicazione del suono tridimensionale alla realtà virtuale risulta che bisognerà ricorrere a degli artifizi per poter creare un'illusoria fonte sonora 'tangibile', sottolineando quelli che sono i limiti propri di questo organo (8).

germogli di grano e di soia, avito frumento, frutti oleosi, semi germogliati,
da 4 ad 8 di polvere di un capsule di Guaranà. Si trova in erboristeria è un potenziatore della facoltà mentali. Gli effetti cominciano a manifestarsi dopo almeno un mese di somministrazione continua.

(5) Vale quanto riportato nella nota (2). Aggiungiamo solamente che: "*La serotonina (che ha una struttura simile all'amminoacido triptofano) può essere scissa per mezzo di un enzima chiamato monoamminoossidasi che si trova nelle cellule dell'encefalo. Supponiamo che questo enzima venga inibito da una sostanza competitiva con una struttura simile a quella della serotonina. L'acido lisergico per esempio. L'inibizione di questo enzima provocherebbe nelle cellule dell'encefalo un accumulo di serotonina, che potrebbe raggiungere livelli troppo alti. In tal modo viene alterato l'equilibrio della serotonina e può comparire una forma di schizofrenia. (...) Nel 1962 si scoprì che con un certo tipo di cura l'urina degli schizofrenici spesso conteneva una sostanza assente nell'urina delle persone normali. Alla fine risultò che si trattava di un composto chimico chiamato dimetoxifeniletilammina che ha una struttura intermedia tra l'adrenalina e la mescalina. In altre parole sembra che certi schizofrenici per qualche disfunzione metabolica (la schizofrenia è ereditaria e controllata da un gene N.d.A.) producano i propri allucinogeni e siano, in realtà, in uno stato di squilibrio permanente.*" Tratto da Il libro di biologia Isaac Asimov, op. cit.

Le ultime ricerche mostrerebbero che la maggior parte dei tossicodipendenti presenta nel sangue quantità abnormi di corticosterone prodotto anch'esso come le endorfine dall'organismo sottoposto a stress.

(6) Alpha 8÷12 Hz: stato di riposo, rilassamento, libertà da ansia, attenzione. Beta >13 Hz: attenzione focalizzata, ansia, contrazione. Theta 4÷8 Hz: creatività, stato di rilassamento, visualizzazione immagini, sogni, fenomeni di ESP. Delta: 0,5÷4 Hz, sonno profondo.

(7) Macchinario che aiuta ad indurre uno stato mentale in cui vengono riprodotte le onde alpha descritte nella nota (6).

(8) "*In questo capitolo esploreremo il modo con cui possiamo creare e catturare il suono e anche il modo con cui i computer stanno creando un campo completamente nuovo di suono tridimensionale. (...) Quel che segue ne è un tipico esempio: un soggetto è seduto in una piccola camera anecoica e sulle sue orecchie, quanto più possibile accanto al timpano, sono posizionati dei piccoli microfoni/sonde. Viene emessa una nota attraverso i 144 microfoni posizionati sulla testa del soggetto e tale nota viene registrata dopo essere stata udita dal soggetto. Tale registrazione cattura il suono della nota dopo che questo viene alterato dal suo passaggio attraverso la testa, il timpano e il canale uditivo. Vengono emesse e catturate altre note seguendo lo stesso metodo. Nella seconda parte dell'esperimento vengono tolti i microfoni e le note registrate in precedenza vengono fatte ascoltare al soggetto per mezzo di un paio di cuffie audio. Come per magia sembra che le note vengano riascoltate come provenienti dallo stesso ambiente tridimensionale di prima. È da notare, a questo punto, che il soggetto non ha problemi*

Proprio per supplire, a meno parzialmente, a tali insufficienze, è stata creata la musicosophia, scienza che permette, attraverso una 'ginnastica' uditiva, di migliorare la qualità della propria vita (9).

Ci sembra doveroso qualche cenno alle caratteristiche principali delle frequenze uditive che, per comodità, vengono raffigurate come onde sinusoidali. Queste vengono trasportate, in modo rettilineo, per mezzo della compressione e successiva rarefazione dell'aria. Il campo di udibilità cosciente è compreso fra i 20 e i 20.000 Hz. Ma, come vedremo più avanti, è possibile percepire anche quelle che non rientrano in questo spettro. Per la percezione delle onde sonore spesso non è necessaria la combinazione cervello-orecchio. "*Cosa è l'immaginazione? L'immaginazione a localizzare la nota se questa è stato registrata grazie all'intervento del proprio sistema uditivo e che tale sistema non è più rapportabile ad una soggetto diverso da quello per mezzo del quale è stata effettuata la registrazione verranno riscontrate infatti, delle inaccuratezze da parte del nuovo soggetto, nel localizzare le note. Ciò dimostra che il nostro timpano e il modo con cui percepiamo tridimensionalmente il suono sono fattori tanto personali quanto le nostre impronte digitali. Ovviamente tali ricerche non si sono limitate all'emissione di semplici note. Chris Currell leader nella ricerca sul suono generato da computer e fondatore della Virtual Audio System ha condotto un altro esperimento molto interessante: ha introdotto un soggetto in una stanza e l'ha fatto sedere, fornendogli un paio di cuffie audio di alta qualità e ponendogli uno schermo di fronte agli occhi. Dopodiché Chris ha cominciato a camminare per la stanza spiegando al soggetto i principi della sua ricerca. Ad un tratto la porta si apre di colpo e quattro o cinque persone irrompono rumorosamente nella stanza. L'esperimento a questo punto non può più essere portato avanti e Chris invita il soggetto a togliersi le cuffie e lo schermo posto davanti ai suoi occhi. Con grande sorpresa del soggetto questo troverà la stanza completamente vuota e comprenderà che l'intero discorso di Chris e l'irruzione erano registrati ( ) Molti di noi sono legati al sistema visivo in modo talmente profondo che non riescono a considerare nemmeno lontanamente quello che è lo spazio sonoro. Si immagini un apparecchio radiofonico poggiato su di un tavolo e sintonizzato sulla propria stazione preferita. In base alla propria posizione spaziale nella stanza, il suono della radio raggiungerà l'ascoltatore a volte in modo diretto, altre dopo essersi riflesso sui muri e sul tavolo. Nella realtà virtuale sarà possibile muoversi a piacere in una stanza e continuare a percepire esattamente da dove proviene il suono della radio ( ) e per rendere ciò possibile il computer dovrà utilizzare una combinazione di tracce di posizione/orientamento e formule matematiche squisitamente difficili ( ) Un altro apparecchio su cui si effettuano ricerche è il Convolvotron un potentissimo processore di segnali audio-digitali (DSP) che cambia (convolve) una sorgente analogica audiofonica per creare un effetto acustico tridimensionale attraverso quelle impronte audio chiamate 'funzioni di trasferimento relative alla testa (HRTF)"* S. Aukstakalnis e D. Blatner, *Virtual Sound*, articolo apparso su *Silicon Mirage - The art of science and virtual reality*, Peachpit Press, inc. Berkeley USA 1992, ripubblicato su *Metanetwork 2000*, fanzine su floppy disk per comunità virtuale a cura di Tommaso Tozzi distribuito dalla *Wide Records*, Pisa 1993.

Ricerche del tutto simili anche se tra di loro non collegate furono svolte nel 1986 dagli The Hafler Trio formati oltre a due ex-Cabaret Voltaire, anche da Prof. Moolenbeck noto scienziato legato all'organizzazione sperimentale svedese *Robot*. G. Hafler Trio utilizzavano due macchine in particolare: la prima sfruttando una forma di equalizzazione espansa armonico-temporale creava un certo tipo di acustica in base alle coordinate dello spazio in cui veniva fatta funzionare. In essa era posto un circuito ambisonico che forniva dati sull'altezza del suono, esperienza che il nostro cervello non riconosce e che è, quindi, illusoria. L'altra macchina sfruttava l'intervallo di sette secondi esistente tra esperienza e memoria superando attraverso tale principio l'abisso tra pensiero cosciente e comprensione effettiva che variano comunque da persona a persona. L'intero articolo è pubblicato su *Tape Delay* raccolta di interviste e documenti a cura di Charles Neal, SAF (Publishing) Ltd., UK, 1987.

(9) Esiste una Associazione italiana per l'approfondimento e la diffusione dell'ascolto cosciente della musica. Tale associazione organizza corsi e seminari. Per informazioni si potrà rivolgere a Livia Altobelli (tel. 06/44291663) e a Lidia Santellocco (06/5053229).

(10) Riferito al metodo di Casiant, su Christian H. Godefroy *La dinamica Mentale* SugarCo Edizioni, Milano, 1980.

può definirsi la facoltà di percepire delle immagini interiormente. Ma cosa è l'immagine? E' il ricordo di un gruppo di sensazioni elementari" (10). Leary sta tentando, come già fece con l'LSD negli anni '70, di amplificare le proprie facoltà mentali mettendo a punto, attraverso la sua società Futique, dei software che permettano di sintonizzare direttamente il cervello al proprio PC senza aiuti chimici.
Prima di concludere questa introduzione e di gettarci a capofitto nelle sperimentazioni effettuate sui nostri sensi, sarà bene tenere a mente il fatto che il nostro cervello possiede zone e capacità ben poco esplorate e che, attraverso il loro studio sarà possibile aprire porte della percezione che normalmente resterebbero chiuse. Le vecchie teorie antropologiche che hanno considerato il pollice verso come il bivio che ha separato la nostra evoluzione da quella delle scimmie non ci bastano più. Siamo arrivati ad uno stadio di conoscenza tecnologica tale che le prossime teorie, o almeno i loro punti di partenza, dovranno basarsi in ogni caso sull'approfondimento e l'esplorazione di quel meraviglioso ed incredibile nodo di collegamento col cosmo che è il cervello umano.

2. Alle soglie della coscienza

L'utilizzo di particolari frequenze in ambito musicale venne praticato, a partire dal 1973, da una serie di artisti inglesi e americani legati da interessi sperimentali (Genesis P Orridge, Cosey Fanni Tutti, Chris Carter, Peter Christopherson, Sleazy, John Balance, Dave Ball, Boyd Rice, Andrew McKenzie, Christopher Watson, David Tibet, ecc.) e dalla miriade di gruppi che vennero a formarsi (*COUM Transmission, Throbbing Gristle, Psychic TV, Cabaret Voltaire, Coil, The Hafler Trio, Clock DVA*).
In quel periodo il soggetto sperimentale preferito riguardava i subliminali ottenibili mixando a bassissimo volume una frase o un suono rallentato all'estremo oppure inserendo un fotogramma di un'immagine all'interno della pellicola in modo tale da essere percepibile dal subcosncio ma non dalla coscienza. Le prime manipolazioni subliminali non furono affatto di natura artistica, ma vennero impiegate nei supermercati e nelle fabbriche americane dalla *Muzak Co.* per ostacolare il fenomeno del furto oppure per variare il ritmo delle vendite utilizzando, nel primo caso, delle piccole scatole che emettevano sulla musica messaggi come 'non rubare' o 'non ruberò' e, nel secondo caso, particolari frequenze che influivano su battito cardiaco.
Tutti gli artisti sopra elencati concordano su un punto: i subliminali non sono in grado di obbligare una persona a compiere un azione contro la propria volontà; possono, però, creare un'atmosfera particolare e quindi suggestionare efficacemente, specialmente se il messaggio audio, a volume particolarmente elevato, viene associato ad una immagine video che distrae la coscienza e permette all'altro impulso di varcare la barriera che la separa dal subconscio. L'immagine, così somministrata, apparirà allo spettatore sotto forma di déjà vu.
L'unico modo per scovare eventuali subliminali nascosti consiste nel sottoporre la base audio ad un analizzatore di spettro; i LED, invece di oscillare, resteranno fissi ad un determinato livello (provate con la colonna sonora del film Decoder, distribuito dalla *Shake Edizioni* di Milano, a cui hanno peraltro partecipato, nella sua realizzazione, Genesis P.Orridge e Dave Ball).
Tali espedienti artistici ai confini della coscienza non si sono comunque soffermati unicamente su subliminali. I COUM Transmission, divenuti Throbbing Gristle e successivamente Psychic TV, ad ogni loro stage mescolavano provocatoriamente infra ed ultrasuoni, luci e specchi che disorientavano il pubblico presente in sala.

"- Che tipo di frequenze utilizzate negli spettacoli dal vivo dei Throbbing Gristle?

Chris: Basse frequenze, come quella di 4 Hz, suonate ad almeno 1.000 watt. Tale frequenza provoca nel pubblico effetti impensabili. Li fa star male, crea senso di vertigine e compattezza sonora. E' una frequenza che non ci è pos-

sibile ascoltare ma che è invece possibile percepire
Che effetti hanno, invece, le frequenze visive sull'uomo?
Chris: Provocano spasmi epilettici ed attacchi di vomito, ma variano da persona a persona (.) specialmente se ci si trova in una situazione nella quale vi è parecchia gente all'interno di un piccolo locale. Nell'utilizzare gli infrasuoni si ottengono le cosiddette 'onde d'urto'. A seconda della tua posizione spaziale all'interno dell'ambiente, potrai trovarti in una situazione di fase oppure di fuori fase.
Cosa accade al cervello? Perché ha questo tipo di reazioni?
Chris: Nel cervello è posto un ricettore collegato al senso visivo. La Pubblica Sicurezza londinese ha diffidato le discoteche ad utilizzare una particolare frequenza sullo stroboscopio ed inviano regolarmente dei medici a controllare che tale regola non venga trasgredita.
Genesis P.Orridge: Ciò che utilizziamo più di frequente, al momento, sono dei massimali sonori campionati da rituali tibetani e della Nuova Guinea, messe cattoliche, opere liriche, sinfonie di Beethoven, eventi sportivi, applausi del pubblico. Utilizziamo anche nastri su cui sono incisi orgasmi Si ottengono in tal modo dei massimali diversi che, in condizioni normali, raggiungono temporaneamente picchi elevati; se selezioni tali picchi e li ripeti all'infinito, facendo in modo tale che divengano piatti e continui, ottieni una gran confusione. Il cervello riceve lo stimolo di un massimale che va avanti per lungo tempo e sia il corpo che la mente ne risulteranno confusi poiché non è possibile, per entrambi, dare una risposta adeguata a tale insolito stimolo A ciò reagiscono provocando interferenze e sfociano in un corto circuito Ciò avviene, in special modo, se si forniscono nello stesso momento massimali di tipo sessuale, intellettuale, politico, religioso e d'intrattenimento: vi sono troppe realtà diverse tra di loro e il cervello non riesce più a seguirle tutte. Abbiamo già visto come reagisce il pubblico in sala a una simile condizione: quando abbiamo suonato a Boston e a Chicago, la gente era elettrizzata e in uno stato di costante isteria Malgrado fosse passata una settimana dal concerto, gli spettatori continuavano a fare a pugni. Alcuni di loro, durante lo spettacolo, sono svenuti o hanno vomitato. Altri ci hanno riferito di essersi sentiti come se avessero voluto masturbarsi per eiaculare Tutto ciò non è altro che confusione espressa fisicamente (.).
Nessuno vi ha mai accusato di aver subito danni a causa dei vostri esperimenti?
Chris: No. La gente ci riferisce spesso di ciò che hanno provato o di quello che gli è accaduto durante lo spettacolo, ma non siamo mai stati accusati di aver danneggiato qualcuno Gli unici due incidenti che ricordo sono stati quello in cui un ragazzo ha avuto un attacco epilettico a causa di una luce stroboscopica e quello di una donna che ha provato un orgasmo subitaneo ed incontrollabile che, peraltro, le è piaciuto molto.
Cosey: Ci ha chiesto: "A quando il prossimo concerto?" e, dal pubblico, gridava verso di noi perché voleva ascoltare lo stesso brano. "Per favore, suonatelo ancora!" (risate) Cerchiamo comunque di stare attenti a quel che potrebbe accadere. Prima sperimentiamo gli effetti nel nostro studio, cercando di limitarli poi durante i concerti.
Genesis P.Orridge Non credo, inoltre, che molte persone decidano di partecipare ai nostri spettacoli solo perché ne hanno letto l'annuncio sui giornali, sono, al contrario, pienamente consapevoli del fatto che otterranno da noi un'esperienza simile a quella che si ha utilizzando una droga piuttosto che una di tipo musicale (...) Partecipare ad un concerto dal vivo è come essere chiavati. Dal palco stai chiavando il pubblico e, se la serata è buona, il pubblico chiava te.
Perché il nome 'Psychic TV'?"
Genesis P.Orridge. Stiamo tentando di portare avanti un nostro messaggio che riguarda la televisione: è ovvio che la Tv è la forma più avanzata di

aggressione verso il cervello, non è certo, ma sembra che aggredisca di conseguenza anche il corpo e provochi tumori. Negli Stati Uniti si stava svolgendo una ricerca, subito soppressa, nella quale si era scoperto che tale mezzo causava comunque iperattività ed instabilità mentale (...) Nei nostri concerti esiste un effetto subliminale ma non una sua manifestazione poiché, di base, non vi sono messaggi preprogrammati, se non quello di stare attenti alla televisione. è una bestia nera e guardarla è come ritrovarsi nella gabbia dei lupi. Se si è avvezzi al linguaggio dei maghi, sarà più facile spiegare alle persone che sono soggette a subdoli incantesimi e che vengono manipolati (...) deliberatamente. Vi è un grosso interesse morale, politico e finanziario dietro il media televisivo che viene utilizzato come l'oppio, per spingere la gente a lavorare e poi a restarsene tranquillamente a casa propria dopo aver lavorato". (11)

Sempre sulla televisione, è nientemeno un personaggio del calibro di Philip K. Dick a soffermarvisi nel suo autorevole intervento 'Come costruire un universo che non cada a pezzi in due giorni' (12) *"Lo strumento di base per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se puoi controllare il significato delle parole, puoi controllare le persone che devono usarle. (...) Ma un altro modo per controllare le menti delle persone è controllare le loro percezioni. Se riesci a far vedere agli altri il mondo come lo vedi tu, gli altri la penseranno come te. Al percepire segue il capire. Ma come si fa a fare in modo che gli altri vedano la realtà che vedi tu? Dopo tutto, è soltanto una realtà fra molte. L'ingrediente di base sono le immagini. Ecco perché il potere della televisione di influenzare giovani menti è così incredibilmente grande. Immagini e parole sono sincoronizzate. La possibilità del controllo totale sullo spettatore esiste, specialmente sullo spettatore giovane. Guardare la tivù è una specie di apprendimento nel sonno. L'elettroencefalogramma di una persona che guarda la televisione mostra che dopo mezz'ora circa il cervello decide che non sta succedendo nulla ed entra in stato semi-ipnotico, emettendo onde alfa. Questo accade poiché i movimenti degli occhi sono minimi. Inoltre, la maggior parte delle informazioni sono visive e quindi passano nell'emisfero destro del cervello senza essere analizzate da quello sinistro, dove ha sede la personalità cosciente. Esperimenti recenti indicano che molto di ciò che vediamo in televisione viene ricevuto su base subliminale. Ci limitiamo a immaginare di vedere coscientemente quello che succede. Il succo del messaggio sfugge alla nostra attenzione, letteralmente, dopo qualche ora davanti alla tivù, non sappiamo più cosa abbiamo visto. I nostri ricordi sono spuri, come i ricordi dei sogni, gli spazi vuoti vengono riempiti in retrospettiva. E falsificati. Senza saperlo, abbiamo partecipato alla creazione di una realtà spuria, di cui poi, obbedienti, ci siamo nutriti. Siamo diventati complici della nostra distruzione".*

A schierarsi invece, a favore del mezzo televisivo è stato il grande entusiasta di sempre Timothy Leary. Al riguardo della televisione egli afferma che *"(...) la generazione degli anni Sessanta, cosiddetta hippie, è stata la prima nella storia dell'umanità cresciuta con un apparecchio televisivo in casa (...), la prima in grado di cambiare canale, cioè è stata abituata a sincronizzare la mente e a gestire, ogni giorno, migliaia di informazioni in più rispetto a un Marco Polo o a un Raffaello. (...) Oggi, gli effetti dell'esperienza psichedelica stanno conquistando silenziosamente gli Stati Uniti. Basta guardare durante la notte Mtv, il canale specializzato in videomusic, per rendersi conto del cambiamento. (...) Trent'anni fa si sarebbe vomitato di fronte a scene in dissolvenza o agli effetti della videomusic (...) Si è sviluppato un nuovo linguaggio (...) di tutto il movimento controculturale: le donne acquistano*

(11) frammenti di interviste effettuate da Charles Neal e apparse su Tape Delay, op. cit.

(12) pubblicata per intero su antologia *Ricordi di domani*, Urania n. 1068, 1988, Arnoldo Mondadori Editore, Milano

potere, i militari sono derisi, i vestiti scompaiono, resta la nudità, si enfatizza lo spirito umano e il corpo umano". (13)

Come dire: fatene un uso intelligente e la macchina vi asservirà. Di certo è che un nuovo movimento umanista sta nascendo riciclando le culture degli anni '60, '70, '80, '90, alle soglie del 2 000, tra cui lo stesso *cyberpunk*, da molti nominato a sproposito e da pochi approfondito.

Le frequenze, come è stato già dibattuto, hanno un effetto su di noi in ogni istante della nostra vita, letteralmente bombardata da esse. Tra gli utilizzi benefici di tale bombardamento acustico rientrano i vari tipi di serenità indotta artificialmente, i raggi UVA, la magnetoterapia da grandi ottimisti che siamo vorremmo che la descrizione dei loro effetti si fermasse qui. Ma abbiamo gli occhi aperti e il dovere di non fermarci alle apparenze.

3. Patologie

Il suono può anche essere un'arma efficace. Già ai tempi della guerra del Vietnam, fino ad arrivare ai giorni nostri con i *Davidiani*, sono stati utilizzati cannoni sonici, nient'altro che delle enormi casse acustiche che riproducono, solitamente mantra tibetani. A quanto risulta anche la frequenza di 5 hertz è totalmente incompatibile con la vita (ne sa qualcosa colui che l'ha isolata e scoperta). Non è escluso che tale frequenza, generata a basso livello da tutti i tipi di motore, possa essere utilizzata come un ottimo inquinante e generatore di cellule anomale all'interno del corpo umano: tale malattia, purtroppo ben conosciuta, si chiama cancro.

Passiamo ora in rassegna tutte quelle frequenze considerate a rischio.

La banda d'utilizzo dei telefonini cellulari, 450 oppure 900 megahertz, nonché la relativa vicinanza delle loro antenne al proprio delicato organo cerebrale, sembra provocare tumori al cervello. Tale polemica somiglia incredibilmente a quella suscitata dai forni a microonde agli inizi degli anni '80, sebbene questi ultimi, assieme ai videoterminali, possiedano filtri elettromagnetici che schermano i propri circuiti. Le antenne dei telefonini emettono frequenze ad altissima potenza e, perciò, non devono essere schermate. Le ricerche da effettuare, mai fatte finora sui tessuti interessati, dovranno essere di tipo epidemiologico e biologico sui tessuti interessati.

Molto più subdole appaiono invece le radiazioni ionizzanti provenienti, oltre che dalle già dannose di per sé scorie nucleari, dal fumo di sigaretta e dai raggi X, dagli stessi dispositivi per l'individuazione del fumo nei locali pubblici, dalle sostanze chimiche utilizzate in medicina, dai dispositivi di sicurezza installati negli aeroporti, dai fertilizzanti a base di fosfati, dagli zaffiri blu, dall'oro, dalle ceramiche tagliate o vetrificate con uranio, dagli orologi di vecchia costruzione, dalle lampade da campeggio, dalle lenti ottiche e dalle costruzioni in cui sono stati utilizzati cemento e granito nonché dagli stessi impianti elettrici presenti nei nostri muri. A questo punto parrebbe impossibile continuare a condurre una vita ordinaria e sembrerebbe che l'unica via da seguire sia quella dei vecchi principi ispirati dalle filosofie orientali.

4. Cure

A questo punto non si possono che consigliare alcuni rimedi semplici e scontati per il benessere del nostro fisico, evitare di esporsi alle fonti di radiazioni ionizzanti citate, non comperarsi un appartamento accanto ad aeroporti e tralicci dell'alta tensione. Ma come si fa a difendersi dalle radiazioni cosmiche e solari a cui siamo soggetti sin da prima della comparsa dell'uomo sulla terra? E perché dovremmo farlo? Attraverso questo articolo si suggerirà, in parte subliminalmente, come difendere la propria mente da tutti questi canali di inquinamento e, anzi, a sfruttare alcune frequenze per fini curativi. Contrariamente a quanto postula la filosofia 'New Age', non sarà indispensabile solarsi per riuscire a vivere ma, al contrario, anche in questo caso la tecnologia, accompagnata da una buona dose di

(13) "Il computer è l'Lsd degli anni Novanta" di Arturo Zampaglione, La Repubblica 16 4 93 p 23

coscienza, può ritornarci molto utile. L'uomo del XX secolo non può vivere senza gli oggetti che gli sono stati forniti da secoli di ricerca, a meno che non voglia naturalmente involversi. Il trucco per migliorare il proprio ambiente, banale ma efficace, consiste proprio nel sintonizzarsi su certe frequenze, di trovarvisi in fase: i mantra sembrano l'esempio più eclatante di questa strategia di rafforzamento dello spirito e del corpo. La parola d'ordine è aprire la propria mente *"(...) tutti i processi vengono a contatto e sono influenzati da altri processi allo stesso modo. Un sistema chiuso è quando l'entropia, le tecnologie virtuali, il videodrome, le bollette del gas o l'elettricità dominano il processo di feedback, cioè quando la quantità di energia perduta è maggiore della quantità di energia guaaagnata"* (14). In parole semplici, quel che l'autore vuole suggerire, nei panegirici tipici dei Situazionisti, è l'uovo di Colombo. Rilassatevi (ma non davanti al televisore). Esistono innumerevoli e semplicissimi esercizi di meditazione e di training autogeno che aiutano a ripulire la mente da tutti i piccoli e micidiali affanni che la distraggono e le fanno dimenticare di essere un sistema aperto che interagisce con l'universo intero. Sentirsi far parte di un tutt'uno aiuta lo stressato uomo moderno a sbarazzarsi del suo carico di miserie quotidiane e a creare una mente pulita, pronta a sintonizzarsi e a ricevere frequenze sempre più positive. Questo è un chiaro invito ad esplorare la vostra mente addormentata attraverso l'ausilio di vostra preferenza. Oltre al famoso biofeedback, vi sono tutta una serie di macchinari la cui costruzione è accuratamente spiegata, in un introvabile libro, da suo inventore Georges Lakhovsky, descritti nell'articolo "Elettronic psichedelici" di Anthony Basset (15). Se proprio non lo trovate e, di conseguenza, non vi sarà possibile autocostruirvi il *M.W.O.*, il *TENS*, il *Brainwave Monitor*, il *Creativity Meter* e l'*Alphamantra*, sarà sufficiente richiedere gli arretrati della nostrana *Nuova Elettronica*, valida rivista di sperimentazione dove vengono ampiamente descritti macchinari del tutto simili a quelli di Lakhovsky, assemblabili in maniera altrettanto efficace ed economica.

E' possibile anche curarsi attraverso sostanze chimiche da noi ben conosciute, seguendo le indicazioni riportate sul volumetto di Metzner & Adamson *Ecstasy* (16) da cui trascriviamo dei brani fondamentali: *"(...) esiste un denominatore comune per i tipi di stati emotivi chiamati usualmente: estasi, empatia, apertura, compassione, pace, accettazione, clemenza, guarigione, unione e sensibilità (...) Uno psicologo ha stimato che in cinque ore di seduta con Adamo, i pazienti possono attivare ed elaborare del materiale che normalmente richiederebbe cinque mesi di sedute terapeutiche settimanali (...) La testimonianza successiva descrive un'esperienza di guarigione e un cambiamento di atteggiamento nello stile di vita e nella cura della salute, nel contesto delle trasformazioni del dopo-seduta. 'Il mio malessere fisico - cerco dentro di me e scopro una resistenza a livello fisico. La mia guida mi incoraggia ad osservare le forme della natura e a partorire modelli creativi di ordine. La frase "l'ordine che ci rende capaci" aiuta a liberare il mio pensiero. Ricordo a me stesso che io sono il ricettacolo che accoglierà per sempre lo Spirito; egli vedrà dai miei occhi, e a lui piace vedere la bellezza, la proporzione e l'armonia (...) Io desidero con tutto il cuore diventare un tempio perfetto per questa coscienza divina... Ho sempre vissuto nell'incoscienza, e quindi tagliato fuori dal mio corpo. .Nel corso di una sola seduta con Adamo, ho assistito a questo profondo e naturale processo di guarigione. Mi sono riappropriato del corpo. (...) E per la prima volta nella mia*

(14) Tratto dall'articolo *Cyberpunk!* di Mark Downham, apparso su Vague n°21, 1988, Londra, ripubblicato su *Cyberpunk - Antologia di testi politici*, Shake Underground Edizioni Milano 1992

(15) Su *Encyclopaedia Psichedelica* n 3, Londra, 1987 ripubblicata su Cyberpunk - Antologia di testi politici, op. cit.

(16) Collana *Millelire*, Stampa Alternativa, 1992. L'Ecstasy viene anche chiamata con nomi di *Ebeneezer, XTC, MMDA, Adamo*

vita, sono parte, con tutta la mia consapevolezza e il mio amore, del corpo in cui vivo"

Noi siamo fatti delle stesse molecole e degli stessi elementi chimici di cui è composto l'universo c'è solo un problema di diversa aggregazione La struttura dell'atomo e le leggi che lo governano sono simili in tutto e per tutto a quelle dei sistemi solari: la meditazione abbatte le barriere fra micro e macro

L'esperienza con Adamo, però, dovrà essere adeguatamente pilotata ed effettuata in un ambiente quanto più possibile rilassante, meglio se in mezzo alla natura "Parimenti la musica, selezionata dalla guida o da chi presiede alla seduta, può esercitare una profonda azione sulla coscienza, come anche avviene nel caso di assunzione di psichedelici. Interi processi terapeutici o viaggi sciamanici vengono talvolta intrapresi nel corso di particolari selezioni musicali *(...) Dalla nostra ricerca risulta che molti individui mostrano una certa difficoltà a seguire brani musicali troppo ritmati e complessi Compositori come Kitaro, Deuter, Schoener, Winter e certa musica barocca di Bach o Vivaldi sono assai amati da un gran numero di fruitori di sostanze empatogene Sono apprezzati persino i suoni elementari di gong, campane, triangoli e percussioni per la loro capacità di richiamare la concentrazione, sia che vengano suonati o semplicemente ascoltati dallo sperimentatore"* (17)

All epoca in cui venne scritto questo saggio fondamentale cominciò a diffondersi la musica che accompagnerà molti viaggi con Adamo la acid music. Questo non fa altro che confermare tutte le nostre teorie e le nostre preferenze musicali e non ci sembra che vi sia nulla altro da aggiungere se non il fatto che tale epidemia musicale è risultata universalmente creativa da persone che, seppur distanti tra loro migliaia di chilometri, sono state comunque vicine, hanno avuto le medesime sensazioni e illuminazioni, anche se per un solo istante Non vi è molta differenza, a livello di percezioni ed esperienze mistiche, tra i mantra tibetani e il battito incessante della techno-music

Se siete invece contro le sostanze chimiche, vi sono forme di ribellione altrettanto benefiche che si possono esercitare a livello quotidiano L'*hackering* (18) sembra essere una subdola controaggressione verso i muri sociali che ci circondano L'atteggiamento degli hackers è, al contrario di quanto si crede, di profondo rispetto verso tutto ciò che viene consapevolmente considerato utile alla propria evoluzione Citiamo, artisticamente parlando, quei gruppi di persone in cui tale filosofia è diventata il leitmotiv della loro vita i *Mutoid Wate Company*, i *Survival Research Laboratories*; gli *Einstuerzende Neubauten* *"I recenti progressi della tecnica permettono un'appropriazione indebita delle altrui composizioni attraverso il campionamento di una parte di un'opera che, a suo volta, può essere stata campionata da altri e così via, all'infinito I risultati iniziali di tale processo sono stati molto fastidiosi anche se possiamo ricondurre quanto è accaduto ad un processo a noi assai familiare, quello dell'assimilazione. Ciò che all'inizio è stato considerato come una sfida una provocazione, una rottura con le convenzioni sociali, adesso riempie gli scaffali dei supermercati e viene trasmesso anche dai media più conservatori e riesce persino ad annoiare le persone che hanno innescato tale meccanismo perché non gli appartiene più Quel che è certo è che non gli è mai appartenuto Il suono non può essere posseduto da nessuno (..) Vogliamo andare avanti con il nostro lavoro, continuando a trattare i materiali grezzi comme frammenti di vita, con tutto il rispetto che questi meritano. A parte l'esperienza che ne deriva, la registrazione accurata di un luogo (o di una persona oppure di*

(17) Ibid

(18) Vedasi i numerosi articoli su primi hackers phone phreeking e Captain Crunch contenuti su Cyberpunk Antologia di testi politici op cit e su buona parte dei numeri di Decoder stessa casa editrice.

un oggetto) non contiene frammenti dell''anima' di quel luogo (tantomeno della persona o dell'oggetto in questione). Nell'esaminare i fenomeni scatenati in un auditorio, si noterà che l'uso psicologico e fisiologico di certe frequenze e la ricostruzione di 'situazioni', 'ambienti' e 'programmi', combinata a sua volta con altri metodi, crea un 'ambiente' il quale, nelle circostanze migliori, produce reale comunicazione tra le persone su tutti e tre i livelli di percezione, testa, cuore e mani (oppure, se preferite, corpo, mente e spirito) ( ) In tal modo ritorniamo all'importanza dell'esperienza in sé per sé e le macchine riassumeranno la loro esatta collocazione in qualità di schiavi dell'uomo. Speriamo inoltre che anche la gente ritorni in sé stessa, superando l'attuale tendenza a rinchiudersi e a separarsi Il nostro lavoro di sperimentazione musicale è volto alla comunicazione tra persone, piuttosto che all'attuale sistema di reciproco vampirismo (...) Il problema che ci si presenta ora è quello di rendere tali metodi sia nuovi che vecchi, disponibili per qualsiasi utilizzo, in modo tale da incoraggiare positivamente la loro assimilazione e non la loro diluizione e corruzione ( ) Catturare il suono non significa che noi possiamo o dovremmo creare un''altro' mondo nel quale abitare, lasciandoci alle spalle le brutture di quello attuale. Attraverso l'uso intelligente di tali mezzi (e come tali dovranno restare), si potrà creare uno specchio di comunicazione attraverso i simboli aperti a differenti interpretazioni, uno specchio che ci porti QUI, per arrivare ad ORA, poiché questo è ciò che siamo e, nell'operare sul QUI ed ORA, formiamo le basi per arrivare laddove dovremmo arrivare. Attualmente ci sembra di possedere la capacità di correre senza saper nemmeno camminare. L'aver dimenticato di possedere una conoscenza delle cose che rende la nostra posizione molto più criminale. Se non verrà migliorata la comunicazione con gli altri, quel che ci resterà da fare ( ) sarà di lanciarci disperati segnali linguistici all'interno di un rogo" (19).

Per creare un'armonia spirituale all'interno di una società tecnologica andrà quindi rimescolata la conoscenza di mezzi vecchi e nuovi, nel 'qui ed ora', per creare quell'indispensabile filo logico tra passato e futuro che non potrà far altro che contribuire a migliorare il futuro

L'altro raffinatissimo mezzo di crescita spirituale che vi suggeriamo è quello di creare una 'rete', non necessariamente di tipo telematico La rete, qualunque essa sia, immette in una 'fase' virtuale e le persone si ritrovano, anche se per un solo istante, nel medesimo ciberspazio Si verrà così a creare quella comunità virtuale (20) che sembra essere, al giorno d'oggi, il traguardo comunicativo dell'uomo ipertecnologico.

5. Limiti

Parafrasando la teoria matematica dei limiti, potremo azzardarci ad applicarla anche nella dimensione umana. In tal modo il limite inferiore dovrebbe la terra su cui poggiamo i piedi, quello superiore l'universo intero, quello sinistro la nascita e quello destro la morte.

No', posti al centro così come di solito avviene nel Mandala siamo quel numero solo e impaurito che calpesta ed abusa il limite inferiore la terra Ma il nostro essere un sistema aperto ci collega continuamente con il limite inferiore. A questo punto, l'unico limite da far esplodere è la nostra saggezza interna Ma non è sufficiente: bisognerà sfruttare la velocità delle comunicazioni per riuscire a spezzare tali gravosi limiti ed imparare non a nuotare invece di affogare, né cavalcare onde di rame,

(19) The Hafler Trio *Metanoia theme for "Captured Music"* tratto da Tape Delay, op cit Sulle Tecnologie dell'intelligenza si veda anche, a proposito, omonimo articolo di Pierre Lévy pubblicato sul n°2 di *Codici immaginari*, Roma, Marzo-giugno 1993

(20) Splendido è l'articolo di Howard Rheingold *Un pezzo di vita nella mia comunità virtuale*, pubblicato su Metanetwork 2000, op. cit

ma imparare a navigare tra queste enorm conoscenze che neghiamo di possede re (21). Sarà proprio il superare tali lim ti che ci impedirà di sentirci come quei piccoli numeri che si vedono raffigurati nei libri di matematica, per la gioia della nostra imperfezione e della nostra irrazionalità, caratteristiche, queste, nascoste illusoriamente dietro la rigida struttura del nostro e caro organo cerebrale .a scienza, paradossalmente (o no), sta ritornando alla natura, ovvero all'Uomo.

6. Derivate

Segnali di nuovi progressi stanno partendo da diverse direzioni, dalle vetture delle metropolitane non vengono più cancellati graffiti; diminuisce il numero delle cause per i campionamenti musicali, l'attuale lotta al copyright editoriale. Non saranno certo i divieti tantomeno i virus a far cessare la copiatura illegale del software, lo svolgimento dei rave parties, l'uso di droghe leggere e pesanti o il sorgere e il professare di nuove religioni, nuove filosofie e dell'avanzamento del progresso in generale. E' nella natura dell'uomo, da Adamo in poi, reagire in maniera tanto più violenta quanto più il veto che pende sulla sua testa diviene inaccettabile e assoluto. Il frutto proibito, la posta in gioco, nel nostro caso, è il vibrare della vita: il nostro cervello.

Le macchine per produrre suoni si sono evolute enormemente ed emettono in continuazione nuovi segnali. Starà a noi discernere fra il giusto segnale da inviare e la relativa interferenza, fornendo attraverso le nostre capacità mentali la perfetta banda passante che le separerà. *"Le forme di vita si trovano in uno stato costante di flusso organizzato - mangiare, escretare, inalare, espirare, crescere, muoversi uno stato che contravviene ai principi secondo cui ogni cosa tende ad uno stato di disordine senza forma"* (22). Che siate d'accordo o no con le leggi dell'entropia le vibrazioni restano comunque sinonimo di vita, e la vita spesso non si ferma a quelle che apparentemente sono le dannose esigenze del quotidiano, a discapito del nostro fertilissimo immaginario: *"La ricerca simbolista si riconnette esplicitamente al misticismo di ogni tempo, in quanto al misticismo appartiene il privilegio di cercare dimensioni non convenzionali della comunicazione"* (23)

7. Integrali

"All'inizio c'erano le macchine e noi volevamo parlare con loro. La regolarità del loro battito mise in questione l'accuratezza dei nostri movimenti: esse apparvero, isolate, in un sogno. Questo ci fa comprendere il perché, invece di ascoltare il terribile rumore che causa vertigine, siamo trasportati da questo loro lato inaspettato: i ritmi delle macchine producono uno stato di trance, una danza. La danza induce uno stato di estasi, un mescolarsi di voci, e ne conosciamo anche il percorso con cui vengono prodotte: dall'industria agli incantesimi, da Sheffield alla cima del mondo (.) Questo è lo schema che segue tale percorso: industrie (loro affermarsi e decadere) → flusso delle macchine (ripetizione) → energia in eccesso → stato di

(21) Queste frasi sono state tradotte da *I was much too far out my life/And not waving but drowning* di Stevie Smith. *Riding on a copper wave* era, invece, uno slogan dei famigerati anni '80 abbondantemente seguito da tutti i nightclubbers e dai membri del PSI. Il concetto di 'navigare' che sostituisce di gran lunga il termine 'vivere' è ampiamente esposto da BIFO su molti dei suoi libri. Ecco un frammento esplicativo di tale concetto tratto da *Come si cura il nazi* Franco Berardi (BIFO) Ed Castelvecchi Roma 1993 *"La pretesa di dominare il corso storico e naturale degli eventi è all'origine di questo irrigidimento del quale vediamo le manifestazioni. Questa pretesa di dominio e di riduzione diviene tanto più impotente e tanto più aggressiva quanto più si complica e si infittisce l'universo dei segni, cioè delle scelte da compiere. Occorre dunque sostituire la volontà di previsione decisione dominio, con la disponibilità alla deriva con un principio di navigazione in cui per poter seguire la propria rotta ci si lascia trasportare dalle correnti. Nel corso della deriva si potrà deviare la rotta si potrà piangere e talvolta anche sentirsi perduti. Ma occorre imparare a piangere e soprattutto occorre sapersi stupire dei panorami imprevisti che si presentano quando ci sentiamo perduti"*

(22) Benjamin Woolley, *Virtual Worlds*, p.85 Blackwell, UK, 1992

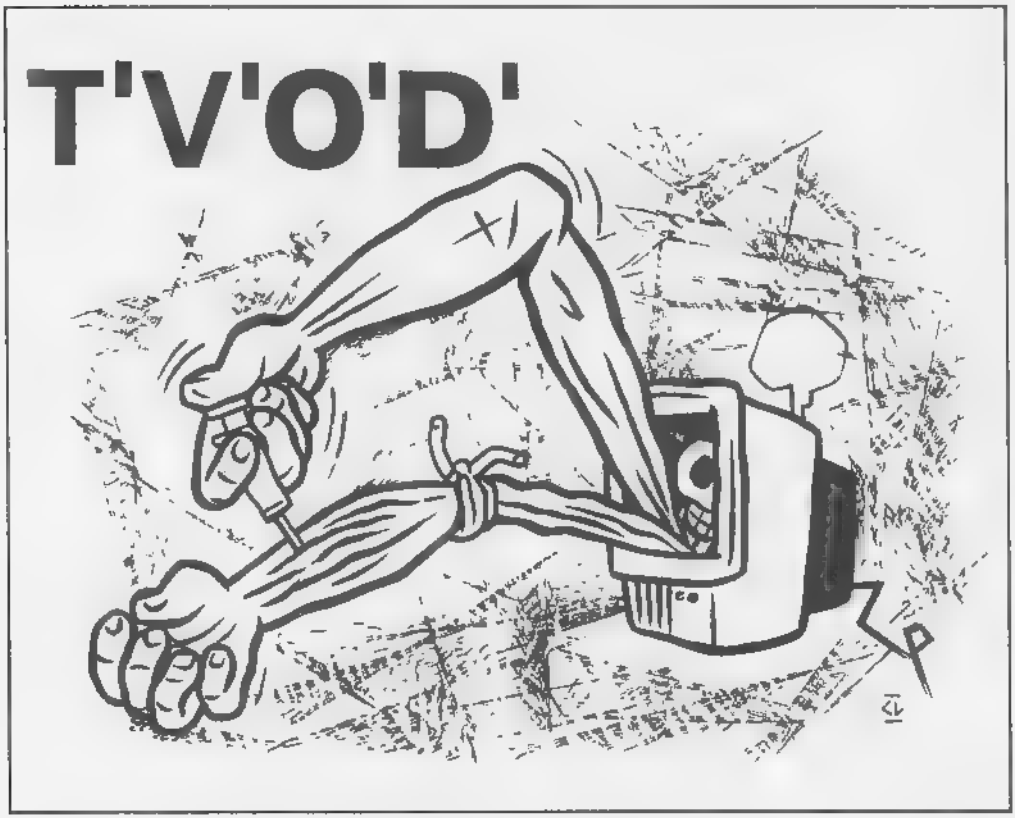
(23 *Dalla Zaum alla Tecnomaya*, Franco Berardi (BIFO) Virus n°0 Milano, Giugno 1993

(24) Estratti dal CD *The myths collection part one* della *Sub Rosa* 1987 contenente brani di Mark Stewart Hula, Burroughs, S.Brown, musica rita e tibetana. CD è dedicato a Gilles Deleuze

trance (decantazione prodotta attraverso il canto) → stato di estasi (orbite sacre e profane) → l'impossibilità di parlare di tale esperienza" (24)

Le galassie si muovono e creano onde nel loro movimento (25) musica dell'universo su cui possiamo sintonizzarsi e che possiamo riprodurre e percepire per il nostro piacere.

Tutti i popoli umani hanno da sempre danzato per la pioggia, cantato per la buona o la mala sorte, invocato o bestemmiato i propri dèi. Al giorno d'oggi si avverte ancora il forte bisogno di tali rituali per sintonizzare mente e corpo altrove e catalizzare l'energia necessaria a proseguire quella danza di follia che è la nostra vita su questa terra.



(25) Il pensiero yoga nella sua espressione più elevata (Jnani yoga) aveva già intuito le successive espansioni e ritrazioni dell'universo per ciascuna delle quali corrisponderebbe una rielaborazione dei costituenti elementari della materia e, quindi, la comparsa di forme più avanzate di vita

"Tutte le cose sono collegate in un modo sottile che solo al saggio è dato vedere. Una stella esplodendo può dare inizio ad una nuova religione o influire sul mercato azionario su un pianeta distante diecimila anni nel tempo e milioni di chilometri nello spazio. La particolare forza di gravità di un pianeta influisce sui principi morali dei suoi abitanti" (Kilgore Trout *Venere sulla conchiglia* Urania n°693 Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1976

(segue da pag. 5)

VIRUS: LA MALATTIA.
1Virus è uno strumento che vuole agire per "contagio".
2Virus segnala gli stati di modificazione... naturale o artificiale.
3Virus è un modo di allungare lo sguardo oltre la devastazione.
1 Il virus dei computer è una recente forma di espressione, che è stata ora dichiarata illegale in molti paesi.
Chi ne volesse sapere di più, può scrivere a questa nuova rivista che parla in modo approfondito di tutto ciò che concerne la realizzazione dei Computer Virus.
Ad ogni numero viene allegato in omaggio un floppy disk, che vi aiuterà a creare una nuova malattia a cui potrete anche dare il vostro nome. Buon lavoro!
L'indirizzo dell'editore è...
American Eagle Publications, PO Box 41401t, Tucson, AZ85717, USA
2 VIRUS è anche un programma radiofonico Romano, condotto da FREDDY K, coadiuvato da da Riccardo "Cyborg" Rocchi e Marco Podda "The Indian". Ascoltato da moltissimi replicanti, anche se i Bladerunners sono in aumento, va in onda sette giorni su sette dalle 20 alle 24 diffondendo il Verbo a tutti i Ravers della capitale.
Il sabato, da mezzanotte alle otto della mattina, si aggiungono altri DJs al team del Virus, e si viaggia direttamente verso le zone più profonde dell'ultramondo.
La puntata che rimarrà nella storia, è sicuramente quella del grande raduno delle macchine, ideato da Leo Anibaldi in un istante di percezione profonda.
3 VIRUS è la novità editoriale più interessante in questo spazio temporale, che segue il declino della musica che veniva definita underground.
Il numero Zero, è stato presentato nel mese di Giugno a Venezia.
Il primo articolo che si scannerizza, è l'intervista con il capo dei Marziani, realizzata dall'oca Pea Brain_ La chiusura è a dir poco illuminante : "A chi se l'è fatta addosso puzza il culo".
Fra tutti, emergono i contributi di Tommaso Tozzi, Ilaria Musio, Teresa Macrì, e Dino D'Arcangelo (sì, il creatore di "Rave on", la Rubrica del Trovaroma).
La stampa al centro della rivista, pone Virus al primo posto nella lista della spesa, dopo il biglietto per il prossimo rave.
Virus si trova nelle librerie, e nelle principali edicole, ma se non riesci a trovarLa, telefona alla centrale di comando (02-83797 oppure 02-55015983), ma non perderti.

CYBERPUNK SU FLOPPY. La famosa trilogia di William Gibson, composta dai romanzi Neuromancer, Count Zero, e Mona Lisa Overdrive, è stata trasposta su floppy disk.
Se non hai ancora letto questi tre capolavori del più grande scrittore CyberPunk, questa è un'ottima occasione di leggerli in una versione ancora più futuristica.
E' possibile acquistarla a prezzo di 40 mila lire, attraverso la ditta tedesca MORE-MEDIA
fax (prefisso Germania)+040-38918818 (una faxata in Europa costa al massimo 3.000 lire).

MUSICA DAL CYBERSPAZIO. Jaron Lanier fondatore della VPL, la più famosa industria produttrice di sistemi per la Realtà Virtuale, ha eseguito davanti a 5000 persone "Musica dalla realtà virtuale: il suono di una mano". Una improvvisazione dal vivo, suonata con strumenti (pittoreschi come il Cybersax) che esistono solo nella Realtà Virtuale, e che sono stati suonati attraverso il guanto Data-glove, accompagnato dal sempre presente casco..
Jaron ha poi firmato un contratto per la Point records, sotto etichetta della Polygram, che si occupa di musica sperimentale.
Il primo di una serie di dischi, dovrebbe essere pubblicato entro marzo, con il nome "The Heart of the Matter" (Il cuore della materia).

INDIRIZZARIO

Se vi trovate in una di queste città, fate una visita in questi posti:

BERLINO

techno clubs:

Planet Kopernicker strasse 42
Globus Tresor Otto-Grothewol/ Leipziger strasse 1080

dischi:

Delirium Kromme strasse 52
Hardwax Reichenberger strasse 75

FRANCOFORTE

techno clubs:

Omen Junghof strasse 14
dORIANgREY Aereoporto di Francoforte
XS Theaterplatz 1-3 è il club techno più Virtuale del nostro pianeta. Potete trovare tutti i tipi di Brain e Dream Machines, le bevande al Guarana, e fra le altre cose ci sono dei terminale per collegarsi alla rete telematica di San Francisco THE WELL.

dischi:

Delirium Toengesgasse 42

SAN FRANCISCO

per trovare i biglietti dei raves, comprare dischi e felpe cyber, basta andare a Haight Street e visitare i negozi che si trovano fra il numero 1300 e 1750.

QUI POTETE TROVARE TUNNEL:

ROMA

REMIX
via del Fiume 1/A
(via del Corso)

CD BEST
Via Vodice 15
(Piazza Mazzini)

INFINITY SHOP
Via S.M. Mazzarello 30
(Via Tuscolana)

DISFUNZIONI MUSICALI
Via degli Etruschi 4-14
(Via Tiburtina)

MUSIC WORKER
Via delle Robinie 65
(Centocelle)

NOLO FILM
Via E. Giovenale 62/D
(Prenestina)

RIVE GAUCHE 2
Via dei Sabelli 43
(San Lorenzo)

COMPUTER AGE
Via G.Castelnuovo 34
(V.le Marconi)

PAGANO
Via Prenestina 375/B
(alt. Via Serenissima)

FLIPPAUT
Via Valbondone 96
(zona Labaro)

CHERUBINI
Centro Commerciale
"I Granai" (Laurentina)

MUSIC PARADISE
Via Caduti per la Guerra
di Liberazione 409

AAR
Via Lepetit 111-113
(Tor de' Schiavi)

MANAGUA
Via Avicenna 58
(V.le Marconi)

BATUCADA
Via Monti Lepini 6
(Montesacro)

POP SHOP
Via Corbino 27
(Viale Marconi)

PINK MOON
Via A. Pacinotti 3
(Piazz.le della Radio)

ROBOT
Via Arco De'Ginnasi 2
(Largo Argentina)

MONDO MUSICA
Via Capo Spartivento 72
(Ostia Lido)

OMNIBUS LIVE
Via Diego Angeli 167
(Via Tiburtina)

EXILE PUB
Via G.Oberdan 51
(Montertondo)

IL BARETTO
V.di Casal Bianco 95/a
(Sette Camini)

GENOVA

SINAPSI
Scalinata della
Cittadella 3

MILANO

DIG IT
Via Fantoli 15

In ogni caso cercatela perché anche mentre andiamo in stampa nuovi punti vendita si aggiungono a questi.
SUPPORTATE CHI CI SUPPORTA !